
GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION
PLANET
100% PL
Nº 11 495 PTAS. 2,98 EUR
PÓSTER DOBLE
DE REGALO
FINAL FANTASY VIII
APE ESCAPE
EN LAS FAUCES DE...
DINO
CRISIS
REPORTAJE ESPECIAL
PISTOLAS Y JUEGOS
PARA LIARSE A TIROS
EN LA PLAY
GUÍAS
DRIVER
APE ESCAPE
GTA: LONDON 1969
TRAP RUNNER
¡¡6 SORTEOS!!
10 POINT BLANK 2
10 V-RALLY 2
5 PISTOLAS SCORPION
5 XPLORER
99011
8 421174 023497
editorial aurum
PREVIEWS TOMB RAIDER IV > WIPE3OUT... Y 9 MÁS ANÁLISIS SYPHON FILTER > UM JAMMER LAMMY > APE ESCAPE... Y 12 MÁS GUÍAS TOMB RAIDER > C&C: RED ALERT > BROKEN SWORD II







ATRÉVETE YA

www.v-rally.com









N11 SEPTIEMBRE 1999

Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana de PowerStation, propiedad de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Director: Juan Trujillo
Producción: Hans L. Kötz
Administración: Montse Prieto
Dirección de Arte: Ibon Zugasti
Jefa de Redacción: Agnès Felis
Redactores: Víctor Carrera, Óliver Méndez
Diseño Gráfico: Álex Ortega, Carola Schmitt
Corresponsal en Madrid e ilustrador: Abraham López
xom@latinmail.com
Colaborador: Nacho Fernández
Traductores: Roberto Alberdi, Carles Sierra
Fotografía: Juan Espantaleón
Publicidad: José Bonet
Barcelona:
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid:
Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99
Depósito legal:
D.L.B 30072-98

¡LLÁMANOS! 906 421 954

¡HAZ LO QUE QUIERAS CON NOSOTROS!
¡PÍDENOS TRUCOS!
¡DÉJANOS MENSAJES!
¡HAZNOS CONSULTAS!
¡CÁNTANOS LAS 40!
¡DECLÁRANOS TU AMOR!
¡CUÉNTANOS TU VIDA!

Cualquier día, a cualquier hora.

(Total, es un contestador).

Nadie os escuchará como nosotros. Pero, sobre todo, nadie os contestará como nosotros: en la sección de *Trucos solicitados* publicaremos todos los trucos que nos pidáis... ¡siempre y cuando existan!

906 421 954
24 horas al día
365 días al año

Grábate este número en la neurona: 906 421 954
... o, casi mejor, ten una *PlanetStation* siempre a mano.

amada: 43 pesetas/minuto festivos y noches,
tas/minuto laborables por la tarde y 67
tas/minuto el resto de horarios. IVA incluido.

906 421 954

SUMARIO







DIRECTORIO DE JUEGOS

GUÍA PARA ACCEDER RÁPIDAMENTE A LOS JUEGOS QUE APARECEN EN ESTE NÚMERO.





PLANET
STATION



Noticias psx

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá noved

CUMPLIENDO CON LA NORMA VERANIEGA QUE POCOS SECTORES OBEDECEN YA, EL PLANETA PLAYSTATION SE HA TOMADO VACACIONES Y NOS HA DEJADO SIN UNA TRISTE NOTICIA IMPORTANTE QUE LLEVARNOS A LA BOCA. ASÍ DE CRUDO ES. Y ASÍ DE INTRASCENDENTES SON LAS INFORMACIONES QUE PUBLICAMOS ESTE MES.

LAMMY, ENTRE LA CENSURA Y LAS 3D

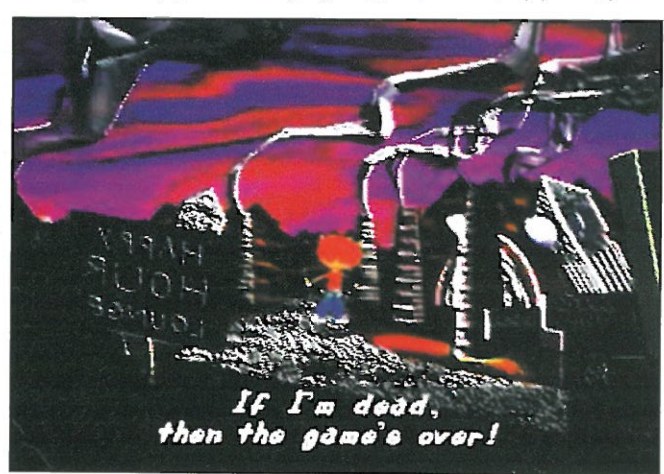


Ni sexo ni violencia: ahora se censuran los juegos por prejuicios religiosos. Hay que ver...

A pesar de que el rasgo más característico de la guitarrera y ovejil protagonista de *UM Jammer Lammy* es su constitución bidimensional, el fabricante de juguetes ReSaurus ha decidido otorgarle la tercera dimensión convirtiéndola en una figura redondeada y sensual. En su viaje hacia las 3D, Lammy contará con la inestimable compañía de su predecesor en la saga bailonga de Sony, el rapero Parappa. Ambos –y seguramente algún personaje más– estarán disponibles en forma de 'action figures' en octubre. De momento sólo se tiene constancia de un distribuidor oficial en Estados Unidos (que será el propio ReSaurus), pero confiamos en que estos muñecos lleguen de una forma u otra a nuestro país.

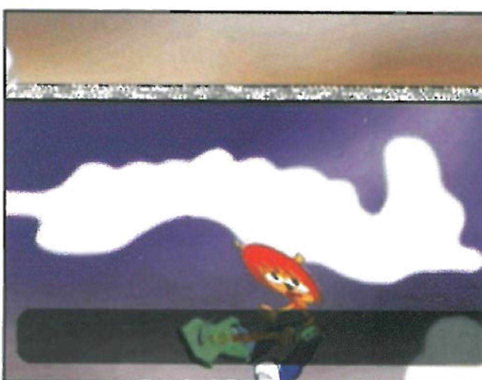


Por otra parte, Lammy ha sido noticia también en las últimas semanas debido a un curioso caso de autocensura por parte de Sony en la versión americana del juego que tan bien parado sale en nuestra sección *En órbita* de este mes (página 46). Resulta que a la compañía le ha parecido que cierta secuencia del juego original (es decir, el japonés) podía obstaculizar la carrera comercial de *UM Jammer Lammy* en Estados Unidos y, ni corta ni perezosa, la ha sustituido por otra.



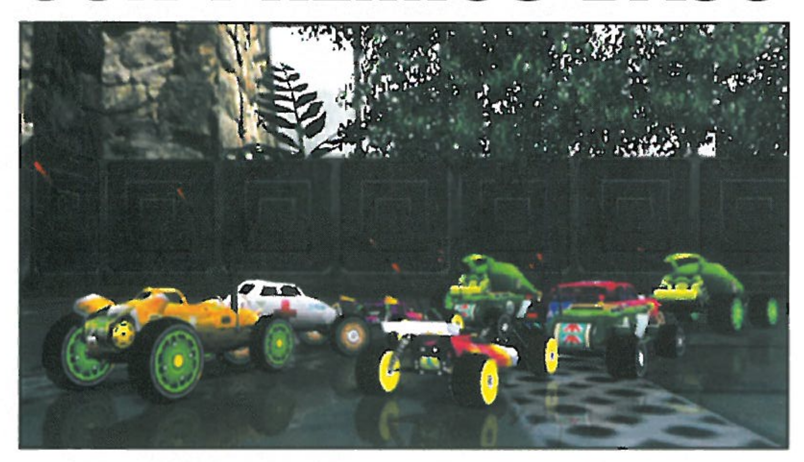
Lo fuerte del caso es que en la escena en cuestión –que por suerte se conserva en la versión española del juego– no hay ni drogas, ni sexo, ni siquiera rock'n'roll. Se trata concretamente de la secuencia de intro del nivel 6, en la que el espíritu de Lammy viaja hasta el infierno como consecuencia de un batacazo que sufre la oveja tras pisar una piel de plátano. Allí hay un conato de final –con créditos incluidos– que es interrumpido cuando aparece un personaje ofreciéndole a nuestra heroína la resurrección (a cambio de un concierto, cómo no).

Pues bien, en la versión americana de *UM Jammer Lammy* este viaje al infierno ha sido reemplazado por una visita a un lugar menos lúgubre y funesto: una isla. Pero el cambio no ha afectado solamente a la secuencia en cuestión; dado que el Maestro Cebolleta (cuyo nombre, por cierto, no han traducido esta vez al español y se ha quedado en 'Master Chop Chop') hace un repaso al principio de todos los lugares que la oveja visitará en su periplo musical, en la letra de ese primer rap se ha tenido que sustituir la referencia al infierno por una mención a la isla en cuestión. Esto sí que es perfeccionismo, pero la pregunta es: ¿para qué tanta molestia?



El viaje yanki de Lammy no pasa por el infierno.

RE-VOLT LLEGA A ESPAÑA CON PREMIOS BAJO EL BRAZO















Los forofos de los coches teledirigidos podrán disfrutar de su pasión a los mandos de la gris gracias a *Re-Volt*, uno de los próximos lanzamientos de Acclaim (7.990 pesetas). Aunque su salida oficial al mercado está prevista para el mes de septiembre, a partir del 23 de agosto –y hasta el 25 de septiembre–estará vigente una promoción de este juego de carreras en la cadena de tiendas Centro Mail.

A lo largo de las cuatro semanas que durará la oferta, los que se pasen por uno de estos establecimientos podrán echarse una partidilla y competir en una carrera de *Re-Volt* para ganar alguno de los premios que se sortean: coches RC (*Radio Controlled*, es decir: teledirigidos) completamente equipados, ejemplares del juego *Re-Volt*, camisetas y modelos a escala de coches RC. Si quieres saber dónde te cae la tienda más cercana, puedes llamar a Centro Mail: 902 17 18 19.

***Re-Volt*: ofertas especiales durante el primer mes.**

DOS NUEVAS TIENDAS GLOBAL GAME

Cartagena y La Orotava (Tenerife) son las dos poblaciones que se añaden a la lista de localidades en las que la cadena Global Game está presente. A las ocho de la tarde del pasado 13 de agosto se celebró la inauguración de la tienda de Cartagena, que está situada en el local 8 del edificio Parque Central de la Plaza Juan XXIII. La apertura del establecimiento de La Orotava tuvo lugar (o lo tendrá, ya que la salida de este número de *PlanetStation* cae muy cerca de la fecha prevista) el día 20 de agosto a la misma hora (las ocho de la tarde) en el local 12 del edificio Temait/3, situado en la calle Alfonso Trujillo de dicha localidad. Pues bienvenidas sean ambas dos.

BREVES

Empire Interactive ha anunciado el lanzamiento a principios del año que viene de la secuela del histórico *Speedball*, un curioso juego deportivo desarrollado por los Bitmap Brothers. La nueva entrega se llama ***Speedball 2100*** y saltará al ruedo dispuesta a comerse el mundo de la Play.



A pesar de la larga espera tras aquel mítico ***Micro Machines V3***, la saga de las miniaturas sigue viva. Los creadores del juego original, los británicos Codemasters, han confesado por fin a una publicación *on-line* que están trabajando en una secuela de dicho título. Sin embargo esta nueva entrega, que está aún en fase de desarrollo, no estará protagonizada por vehículos sino por unas pequeñas criaturas bípedas que no tienen todavía nombre definitivo (según un miembro del equipo de programadores, de momento se refieren a ellas como "Little Bastards").

La Cámara de los Comunes británica está sometiendo a debate el juego ***Silent Hill***. Un miembro del partido laborista ha planteado la posibilidad de limitar o impedir la comercialización de este título en el Reino Unido a causa de la violencia que contiene (según él).

El exitazo que está obteniendo ***Driver*** en todo el mundo (lleva ya más de un millón de ejemplares vendidos) ha impulsado a GT Interactive, su editor, a anunciar una próxima secuela. Un representante de la empresa ha comunicado de forma oficial los planes de lanzar un segunda entrega (en lugar de misiones adicionales) para la cual existen ya grandes ideas en circulación, pero no ha especificado qué consolas serán las agraciadas con la secuela de este gran título de conducción.

RÁNKINGS

LOS DIEZ MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA PSX
(según los lectores de *PlanetStation*)

1>Metal Gear Solid
2>Final Fantasy VII
3>Gran Turismo
4>Tekken 3
5>Resident Evil 2
6>Tomb Raider II
7>FIFA '99
8>Colin McRae Rally
9>Medievil
10>Crash Bandicoot 3

¡VOTA!

Envíanos tu ránking a:
PLANETSTATION - Editorial Aurum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
E-mail: planet@intercom.es
Fax nº: 93 652 45 25

¡3 GANADORES CADA MES!

LOS DIEZ JUEGOS MÁS VENDIDOS
En CentroMail Tel. 902 17 18 19

PSX
1>V-Rally 2
2>Driver
3>Syphon Filter
4>Final Fantasy VII (P)
5>Gran Turismo (P)
6>Metal Gear Solid
7>Bloddy Roar 2
8>Crash Bandicoot 2 (P)
9>Colin McRae Rally
10>Resident Evil (P)

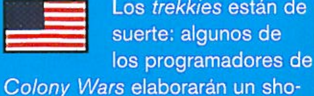
N64
1>Castlevania
2>Quake II
3>Star Wars: Episode 1 - Racer
4>F-1 World Grand Prix II
5>Golden Eye 007
6>Mario Kart 64
7>All Star Tennis 99
8>The Legend Of Zelda: Ocarina of Time
9>F-1 World Grand Prix
10>V-Rally '99 Edition

PC
1>Alien vs Predator
2>Star Wars: Episodio 1 Amenaza Fantasma
3>Outcast
4>Need For Speed IV
5>Heroes of Might & Magic III
6>Starcraft: Brood War Exp. set
7>Civilization II: Call to Power
8>Alpha Centauri
9>Commandos: Más allá del deber
10>Resident Evil 2

SATÉLITE USA



Como nuestra adorable corresponsal en Estados Unidos, Cat Bucannon, está de vacaciones, nos ha tocado a nosotros investigar y escribir la columna de este mes.





¡Traga iones, klingon!

Los *trekkies* están de suerte: algunos de los programadores de *Colony Wars* elaborarán un shoot'em up espacial basado en los episodios de ***Star Trek: The New Generation***. Por sus 30 misiones desfilarán razas alienígenas hasta ahora desconocidas y habrá naves espaciales totalmente nuevas. Se espera que salga hacia el verano del 2000.



¡No podemos esperar!



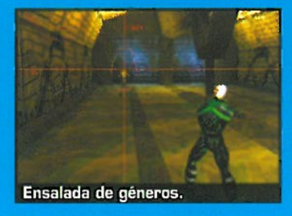
El clásico entre los clásicos vuelve por sus fueros: una versión 3D de ***Pong*** con compatibilidad Dual Shock saldrá a la venta en Estados Unidos en octubre de este año. Al parecer, Hasbro ha ideado muchas novedades y subjuegos para los 20 niveles en los que intentarán recuperar todo el sabor del título original y actualizarlo a los tiempos que corren.





Estos yanquis están majaras...

989 Studios acaba de lanzar ***NFL Xtreme 2***, la continuación del juego que fracasó hasta en la América profunda. Esta secuela salía a la venta en USA justo cuando se cerraba este número de *PlanetStation*, así que tan sólo podemos adelantaros que las primeras impresiones que ha generado son claramente negativas.



Ensalada de géneros.



Too Human es la nueva creación futurista de Silicon Knights, los canadienses de *Blood Omen: Legacy of Kain*. El juego combina elementos de RPG y aventura de acción con un motor 3D que, según dicen, es lo nunca visto. El desarrollo ha durado más de tres años, y su lanzamiento en EE.UU. está previsto para finales de 1999.





Racer no vendrá desde la niebla.

De ***Star Wars Episodio I: Racer*** para PlayStation, nasti de plasti. LucasArts ha cancelado el proyecto por problemas de licencia con Nintendo y porque, según declaraciones de la compañía, el hecho de que no podían acabarlo "en un tiempo razonable". Pues a ver si al menos acaban pronto *La Amenaza Fantasma*...

SONY MONTA UN DESCOMUNAL CENTRO DE OCIO

No está en España, precisamente, pero San Francisco tampoco cae tan lejos. O sí, pero vaya, la cuestión es que es en esa ciudad estadounidense donde Sony ha decidido ubicar un megacentro de entretenimiento con servicios y atracciones para toda la familia. El montaje se llama Metreon y su principal carta de presentación es el tamaño: más de 30.000 m^2 repartidos en cuatro plantas. Grande es, eso está claro. Y es que dentro del recinto hay 15 modernísimas salas de cine (en las que caben 3.900 personas en total), una sala IMAX (de cine en 3D), tres atracciones –espacios recreativos/interactivos/superlativos (es un decir)–, ocho restaurantes y, cómo no, un montón de tiendas.

Sony pretende que el centro –cuyo nombre, Metreon, es un cruce entre las palabras "metrópolis" y "panteón"– se convierta en uno de los símbolos de San Francisco. Según el vicepresidente y director general de Sony Development, un tal Kari Novatney, se trata de un lugar en el que uno se puede tirar todo el tiempo que quiera comprando, jugando, aprendiendo, explorando y, en definitiva, pasándoselo bomba.



INVITADO DE HONOR

Como era de esperar, en una fiesta de tal magnitud no podía faltar el vástago que más alegrías le ha dado a Sony en los últimos años: su primera consola doméstica. La PlayStation es la protagonista de uno de los espacios comerciales del recinto, que ha sido imaginativamente bautizado como 'PlayStation Store'. Allí esta todo lo que un fanático de la gris podría desear, pero lo que Sony destaca especialmente del lugar es la atención al cliente y la innovadora forma en que se muestra la mercancía. Esto significa básicamente que los juegos se pueden probar, mientras que la excepcionalidad de la atención al cliente reside en que los dependientes no son meros moscardones que sólo saben preguntar si "le puedo ayudar", sino que –siempre según Sony– se trata de verdaderos expertos capaces de informarnos acerca del contenido, la compatibilidad y las fechas de lanzamiento de los productos.

Metreon abrió sus puertas el pasado 16 de junio y se encuentra exactamente en los Yerba Buena Gardens de San Francisco. Si todavía no habéis decidido dónde pasar las vacaciones, ya lo sabéis: en 12 o 14 horas de avión os plantáis en el Metreon.





Este perro-robot, hijo de Sony, es la primera mascota interactiva con inteligencia artificial que es capaz de reaccionar y comportarse como si de un animal doméstico "analógico" se tratara. Según sus creadores, Aibo no sólo anda, se sienta y juega sino que además siente, tiene instintos y es capaz de aprender y madurar. Un *souvenir* original para tener un recuerdo de nuestra visita a Metreon por el módico precio de 450 dólares (unas 70.000 pesetas).



En la sede web de Metreon (www.metreon.com) encontrarás todo lo que quieras saber (y mucho más) sobre este centro de ocio de Sony.

RE: CODE VERONICA, EN MANOS DE SEGA

El primer *Resident Evil* para Dreamcast, *RE: Code Veronica*, podría no llevar el sello de los creadores de la saga. Al



parecer, Capcom ha dejado el proyecto en manos de la propia Sega y está interviniendo en él sólo para supervisar los resultados. Aunque los padres de los zombis más famosos del planeta consolero no han dado ninguna razón oficial de este "abandono", las opiniones más optimistas apuntan a una saturación del equipo de Capcom a causa de los nuevos proyectos que la compañía está llevando a cabo. Si es así, esperamos que la gris sea la principal beneficiaria del talento de sus programadores.

KONAMI TRABAJA PARA PC, DREAMCAST Y PSX 2

Snake visitará el año que viene el planeta PC, y no será el único. Harry Mason, protagonista de *Silent Hill*, también podría dar con sus huesos en un CD-ROM para PC. Éstos son los frutos de las negociaciones entre Konami y Microsoft para llevar los juegos del primero al reinado del segundo. Si todo sale bien, la versión para ordenador de *Metal Gear Solid* estará disponible en el año 2000 y tendrá opciones multijugador.

Por otra parte, entre los títulos que de momento han anunciado los creadores de *Metal Gear Solid* para las consolas de próxima generación de Sega y Sony (Dreamcast y PlayStation 2, respectivamente) figuran los siguientes: *Age of Empires, Mech Warrior, Combat Flight Simulator, Monster Truck Madness, Motocross Madness* y *Midtown*





Madness, así como una continuación de las aventuras de Snake y Revolver Ocelot. Una verdadera locura, vamos.

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL Nº 9 DE *PLANETSTATION*

VOLANTE RACE 32/64 SHOCK 2

La opción correcta era la B: el volante se sujeta a la mesa por medio de unas ventosas. Entre los acertantes (que no han sido todos), han tenido la suerte de resultar agraciados:

Mikel Santos (Hernani, Guipuzcoa)
Carlos Micó (Villena, Alicante)
Jordi Pont (Sabadell)
Bernardino Vega (San Benito de la Barquera, Cantabria)
Pablo Reyes (Hostalric, Gerona)
Víctor Sagristá (Barcelona)
Jon de la Presa (Vitoria, Álava)
Alejandro Morán (Alicante)
Jaime Roura (Barcelona)
Guillermo Taverner (Palma de Mallorca)

ZAPATILLAS BABYLON SHOES

La máxima candidata a lucir las zapatillas de deporte Babylon Shoes es Lara Croft (ocpión D), y los 20 ganadores son:

Miguel Ángel Fernández (Málaga)
Alejandro Lii (Madrid)
Óscar Reche (Reus, Tarragona)
Daniel García (Torrejón de Ardoz, Madrid)
Gabriel Cruz (Sant Feliu de Llobregat, BCN)
Jesús Nuñez (Escaldes, Andorra)
Juan Ferrero (Valencia)
Dimas Megias (Granada)
Manuel Pintor (Zaidin, Granada)
Esteban Ramírez (Redondela, Pontevedra)
Adrían Suárez (Las Palmas de Gran Canaria)
Emilio Cañizares (Madrid)
Carlos Fernández (Barcelona)
Víctor Benedicto (Alcoy, Alicante)
Beatriz de Dios (Valladolid)
Mª Carmen González (Algeciras, Cádiz)
Jordi Armario (Vic, Barcelona)
Raquel Pina (Casetas, Zaragoza)
Jerónimo Sánchez (Billabona, Guipuzcoa)
José Francisco Encinas (Palencia)

XPLORER

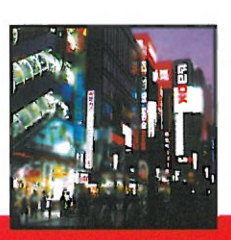
Los cinco afortunados que se llevan la primera tanda de cartuchos de trucos Xplorer por cortesía de nuestra nueva sección *Xplorer a bordo* son los siguientes:

Alberto Malo (Reus, Tarragona)
Esaú Chorro (Puerto de Santa María)
Carlos Meliá Pérez (Barcelona)
Francisco León (Jerez de la Frontera)
Francisco José Gómez (Cáceres)

LOS 10 MEJORES JUEGOS

Un mando, una gorra y una camiseta –todo de *PlanetStation*– para:

Alfonso Calvo (Madrid)
Ari Martínez (Portugalete, Vizcaya)
Antón Comellas (La Coruña)



SATÉLITE JAPO

Nuestro hombre en el país del sol naciente, Shintaro Kanaoya, también necesitaba un respiro, así que lo hemos enviado con Cat y nos hemos ocupado nosotros de esta columna...



En otoño se publicará en Japón ***Arc The Lad 3***, una secuela que comienza justo donde acabó la anterior entrega de esta saga rolera, y se podrá comenzar la partida cargando el "save" final de *Arc 2*. Además, se mantendrán intactos muchos elementos de los anteriores capítulos de la serie, como el original sistema de combates.



Ape Escape: Monos en el bolsillo.



¿Una chatarrería, por favor?

Front Mission 3 será la nueva entrega de esta serie de estrategia militar por turnos que, pese a haber cosechado un importante éxito en tierras niponas, Square nunca ha comercializado en Europa ni en Estados Unidos. Los *mechs* de las imágenes del juego son impresionantes, así que esperamos que Square se anime a exportarlo...



Toruneko, el veterano personaje rolero de la SNES, aparecerá de la mano de Enix en las PSX japonesas el próximo septiembre. En ***Toruneko: Js Adventure 2***, el prota tiene que viajar por orden de su rey hasta las remotas cuevas donde se han instalado unos monstruos que han invadido el territorio de su país. Pobre Toru...



Revival de RPGs de la SNES.



Menudo pepino.

Atlus ha comenzado el desarrollo de ***Touge Max G***. En este título, para el que todavía no se ha fijado ninguna fecha de lanzamiento, se podrán pilotar más de 50 automóviles, y algunos de ellos son tan apetitosos como los modelos R-32 Skyline GT-R, Honda S2000 y el nuevo Altezza. Las carreras, por cierto, serán urbanas.



Otro RPG clásico de la SNES, *Chrono Trigger*, resucitará en el 2000 en la PlayStation con el título de ***Chrono Cross***. No será exactamente una secuela; la ambientación se remozará un poco y en el reparto no figurarán los personajes del título original. No obstante, sí se mantendrán muchos otros elementos del clásico.



Uno de los primos de Squall.

LOS REPORTEROS DE *PLANETSTATION* NO DESCANSAMOS EN VACACIONES; SIEMPRE EN POS DE OFRECERTE LO ÚLTIMO EN FUSIONES ELECTROMAGNÉTICAS ENTRE EL VIDEOJUEGO Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN, ESTE MES ASALTAMOS LAS ONDAS RADIOFÓNICAS. DE LA MANO —Y LAS VOCES— DE ALBERTO MINAYA, JAIME MARTÍN, FERNANDO MINAYA Y UN SINFÍN DE PERSONAJES IMAGINARIOS, OS PRESENTAMOS EL PROGRAMA MÁS ESCANDALOSO DE TOP RADIO, QUE SE EMITE EN EL 97.2 DE RADIO NACIONAL DE ESPAÑA: *LA NOCHE MÁS LOCA*.

HORAS DE EMISIÓN

¡*La noche más loca*:
De lunes a jueves:
de 22:00 a 24:00 h.
Viernes y sábados:
de 22:00 a 01:00 h.

Top Games (espacio incluido en *La noche más loca*):
Lunes, miércoles y viernes: de 23:00 a 23:30 horas (aproximadamente).

Las llamadas de los oyentes pueden generar escenas de lo más inesperadas...



LA NOCHE MÁS LOCA DE *TOP RADIO*, EN RNE

TOP GAMES: VIDEOJUEGOS EN EL PROGRAMA DE RADIO MÁS LOCO

Al entrar en el estudio, en plena emisión del programa (el del pasado viernes 23 de julio, concretamente) los cazan os *in fraganti*, envueltos en una de esas bromas que los han hecho famosos entre los oyentes. Y es que estos chavales – Alberto Minaya, Jaime Martín y Fernando Minaya– no tienen límites (ni vergüenza) cuando se trata de diversión. ¡Ay del pobre incauto que caiga en las garras de estos tres mercenarios del cachondeo! Luego las risas no se las reprime ni el más gruñón, pero lo asombroso del asunto es que entre tanto alboroto son capaces de ponerse serios y hablar de temas tan serios como los videojuegos. ¿Cómo lo lográis?

La Noche Más Loca: El programa es así por concepto. Diversión y humor apoteósico combinado con la capacidad automática de tocar temas importantes en el tono que requiera el asunto en cuestión. Son las dos caras del programa, y la una sin la otra no tienen sentido.

Planet: ¿Cómo definiríais el programa?

L.N.M.L.: Es un programa indefinible. Locura total. "Ida de pelota" interminable como respuesta a esos numerosísimos programas estándar que inundan el dial. Pero precisamente por eso tenemos que demostrar –y demostrarnos– que podemos mantener un nivel como medio de comunicación útil a la vez que entretenido.

Planet: Estamos comprobando, en vivo y en directo, que el oyente juega un papel determinante en todo esto...

L.N.M.L.: Por supuesto. Es el verdadero protagonista, el que construye y en ocasiones incluso conduce el programa. Verás...

[En ese momento, Fernando aduce un repentino retortijón para dejar a una oyente al teléfono y presentar a otra que estaba en la otra línea. El resultado es asombroso: durante varios segundos, ambas oyentes dirigen la emisión].

L.N.M.L.: Éste es un verdadero programa interactivo. Además, somos como una familia gigante. Los oyentes nos llaman varias veces y nos hacen participes de sus vidas –si han aprobado, si no...–, mientras que nosotros también compartimos las nuestras con ellos. Tanto es así que cuando el programa empieza todo el mundo llama para saludar, y antes de acabar la misma gente llama para despedirse.

Planet: Y dentro de todo esto, ¿cómo encaja el videojuego?

L.N.M.L.: Los videojuegos son una de las grandes inquietudes de la juventud entre 15 y 30 años; son un *boom* auténtico, una revolución. En el programa tocamos muchos temas culturales, pero el de los videojuegos, al ser rabiosamente joven y actual, es el que más se presta. Por eso el programa tiene una subsección llamada *Top Games* dirigida por Alberto Minaya, que es el experto. En ella analiza juegos, difunde trucos, avanza lanzamientos y comenta noticias tanto de PC como de consolas.

Planet: ¿Están separados estos contenidos por secciones?

Alberto Minaya (el experto): En absoluto. *Top Games* no es un programa exclusivo para "jugones" e intenta no usar lenguaje específico ni adentrarse con excesiva profundidad y rigor. Para eso estáis las revistas, que lo hacéis mejor que nadie. *Top Games* trata de ser una tertulia, un debate radiofónico, que interese tanto al aficionado como al inexperto en temas de videojuegos. Por ello lo hemos integrado totalmente en el ambiente natural, distendido y humorístico del resto del programa; para el único momento en el que se hace el silencio –cuando se da un truco–, estos dos [Jaime y Fernando] se han inventado dos personajes japoneses, llamados 'los Coñamis', que me dan el latazo para poner el punto caótico a la sección.

Planet: Hablando de revistas, Alberto, ¿cómo ves tú, que estás relacionado con el mundo editorial, estos dos medios (radio y prensa) a la hora de tratar el tema de los videojuegos?

Alberto: Son totalmente distintos. Podría parecer que el medio idóneo para hablar de videojuegos es la televisión por la cuestión de las imágenes en movimiento, mientras que el apoyo gráfico en las revistas es estático y en la radio sólo tienes la palabra. Sin embargo, la radio es el medio más directo, el más rápido, y esa es la contrapartida. Puedes escuchar la radio frente a la pantalla del televisor, mientras afrontas la partida.

Planet: ¿Sois críticos con los juegos?



El trío más loco de RNE.

Alberto: Lo suficiente. Sin pasarnos, pero sin regalar elogios. Siempre te puede salir un oyente en antena poniéndote a caldo por una mala recomendación, por eso si decimos que *Driver* es un juegazo o que *Syphon Filter* no tiene desperdicio, es porque lo pensamos.

Planet: ¿Qué es lo más difícil y lo más gratificante de hacer este programa?

L.N.M.L.: Lo más difícil, sin duda, es que a lo largo de cuatro años uno pasa por todo tipo de trances personales y momentos duros, bandazos de la vida; pero eso no lo tiene que sufrir el oyente y a la hora de salir en antena hay que tragarse tristeza, rabia o mal humor. Lo más gratificante son dos cosas: por un lado el apoyo y la cohesión del equipo que formamos; por otro, ver encenderse esa lucecita roja que indica la entrada de llamadas. Notar que el micrófono desemboca en algo vivo, que siente y que vibra, que reacciona para lo divertido y para lo trágico. Un público solidario y sensible, tal y como nos lo han demostrado mil veces. La gente que hace posible el programa, y a la que se lo debemos todo.

Planet: Bueno, chicos, muchas gracias por todo y ¡hasta otra!

Alberto: ¡Eh!, ¿adónde vas, reportero? Ahora nos toca a nosotros entrevistar a la *Planet*. ¿Preparados, Fernando y Jaime? Estamos en el aire...

¡Glups!, una cosa es escribir y otra muy distinta hablar en directo para toda España.

NOTA DE REDACCIÓN

Si conoces algún programa, ya sea de radio o televisión, que se emita en algún medio autonómico o local, no dudes en informarnos. Nuestra intención es que los lectores conozcáis toda la oferta de la que podéis disfrutar, así que publicaremos todas aquellas referencias que pensemos que os pueden interesar.





I-MAN
I-MAN BARCELONA [www.i-man.es]
Consolas Juegos Accesorios CD-R Figuras Alquiler Etc...
Direccion
I-MAN
C/ Parlamento, 31
08015 BARCELONA
Tel. 93 443 85 97
Monster Stick
Archivadores
Remote Wizard
For PlayStation Game Console
Wireless Control At Your Fingertips!
RemoteWizard
DexDrive
INTERACT
DexDrive
Twing Turbo
Error de desbordamiento
Error fatal al intentar mostrar todas las novedades y ofertas, llame al nº: 93 443 85 97
ACEPTAR
Video in PC
PSX
GAME HUNTER
Password can be changed randomly
Function Displayed on TV Screen
FULL COLORS
¿Quienes Somos?
Productos
Novedades
Ofertas
Alquiler
Reparacion
Apagar sistema
I-MAN 99
ad Cobra
FOR IBM PC COMPATIBLES
Carcasas
Inicio
Novedades I-MAN
21:56

TRUCOS ÚLTIMA HORA

¿NUNCA TE CUELAS EN EL CINE? ¿RESPETAS TODAS LAS SEÑALES DE TRÁFICO? ¿NO HAS COPIADO NUNCA EN UN EXAMEN? ¿TU DECLARACIÓN DE RENTA ESTÁ TAN LIMPIA QUE SE PODRÍA TOMAR SOPA EN ELLA? PUES ENTONCES, ¿POR QUÉ TE AVERGÜENZAS DE HACER ALGUNA TRAMPITA CUANDO JUEGAS? TODA REGLA TIENE ALGUNA EXCEPCIÓN.

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

En el *Libro de ruta* que este mes dedicamos a este juego *cockney* encontrarás un montón de passwords para hacer cosillas en Londres, pero no verás este código que nos ha llegado a última hora...

¡Solucionado!

SORTED: todos los niveles, todas las armas, munición infinita, tarjeta para salir de la cárcel *degratiss*, armor.

OMEGA BOOST

Chatarra espacial

Jefazo final

Advertencia: este truco es bastante difícil de ejecutar. Se trata de aprovechar en tu favor el funcionamiento de los niveles de túneles: en la última fase, en la que luchas contra la primera encarnación del Alpha Core, sal pitando hacia ella y acércate tanto como puedas. Luego desplázate hacia un lado mientras mantienes apretado el botón 'scan', y poco a poco pasarás más allá del objetivo y llegarás al lado contrario. Una vez allí, podrás disparar tanto como quieras sin que nada pueda tocarte, por lo que incluso en nivel de dificultad 'Hard' estará tirado cargarte a este jefe. El problema es que, como ya hemos advertido al principio, esta artimaña es bastante difícil de poner en marcha (el nivel 'Hard' puede llegar a ser disuasorio); sin embargo, se puede hacer. Practica en la zona del nivel C para comprobar que es posible; el truco consiste en hacer que la cámara comience a bajar deslizándose por la pared.

Superextras

¿Quieres abrir todas las zonas extra y aumentar el nivel de tu mech?

ZONA U1
Acaba la partida en nivel Hard con 90 AP y sin usar continuaciones.

ZONA U2
Acaba la partida en nivel Hard con 60 AP.

ZONA U3
Acaba la partida en nivel Hard con 50 AP.

ZONA U4
Acaba la partida en nivel Normal con 90 AP y sin usar continuaciones.

ZONA U5
Acaba la partida en nivel Normal con 60 AP.

ZONA U7
Acaba la partida en nivel Hard sin usar continuaciones.

ZONA U8
Acaba la partida en nivel Normal.

ZONA U9
Acaba la partida en nivel Normal sin usar continuaciones.

ZONA V5
Acaba la partida con 60 AP.

OMEGA BOOST NIVEL A
Acaba la partida con 60 AP; tendrás energía infinita y todas las armas de nivel 9.

OMEGA BOOST NIVEL B
Acaba la partida en nivel Hard con 90 AP; tendrás ataques especiales ilimitados y todas las armas de nivel 3.

OMEGA BOOST NIVEL C
Acaba la partida en nivel Normal; tendrás velocidad máxima y todas las armas de nivel 9.

OMEGA BOOST NIVEL D
Acaba la partida en nivel Normal con 90 AP; podrás fijar el objetivo de tus láseres y tendrás todas las armas de nivel 9.

OMEGA BOOST NIVEL E
Acaba la partida en nivel Hard; el mech será más maniobrable y tendrás todas las armas de nivel 9.

APE ESCAPE

[No nos quedan bromas sobre monos]

Salva una vida

Si te caes de un peñasco, aprieta rápidamente Start antes de morir y sal del nivel. Volverás a la pantalla de selección de fase sin perder ninguna vida.

ACE COMBAT 3 (versión USA)

Trampas acrobáticas

Vuela hasta lo más alto con estos trucos para la edición americana del juego que te ofrecemos en primicia.

Simulador de misiones

Desbloquea los cinco finales acabando las 52 misiones con un mismo piloto y guarda en la tarjeta de memoria. Vuelve a la pantalla de título y carga la partida que acabas de guardar; la opción 'New File' se convertirá en 'S-File'. Selecciónala y entrarás en un simulador de misiones que te permitirá jugar cualquier misión con el avión que desees y el nivel de dificultad que prefieras.

Control de reproducción

Durante la reproducción de una misión, aprieta □, △, ○, ×, L1 o R1 para cambiar los ángulos de cámara. Si pulsas L2 se añadirá un filtro Polaroid, y con R2 los movimientos difuminarán la imagen.

BUGS BUNNY: PERDIDO EN EL TIEMPO

Polígonos al ajillo

El conejo de la suerte podrá meterse en la zona temporal que te dé la gana gracias a este código.

Abrir todas las zonas temporales

En la pantalla de selector de tiempo, señala una zona bloqueada (es decir, una que tenga un signo de interrogación). Mantén pulsado R1 + L2 y aprieta ×, □, R2, L1, ○, ×, □, □, □. Ahora podrás seleccionar la que quieras.

DRIVER

Quemando rueda

Introduce uno o varios de estos códigos en el menú principal (oirás un chasquido de confirmación). Podrás activar los trucos en el menú **Trampas**.

CRÉDITOS
UN PASEO POR LIVERPOOL
Aprieta rápido L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.

INVENCIBLE
COMO EN LAS PELIS
Aprieta rápido L2 x2, R2 x2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1 x2.

INMUNIDAD
SIN PASMA
Aprieta rápido L1, L2, R1 x4, L2 x2, R1 x2, L1 x2, R2.

DIRECCIÓN TRASERA
GIRA DESDE ATRÁS
Aprieta rápido R1 x3, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

MINICOCHES
DE JUGUETE
Aprieta rápido R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2 x3.
Nota: La detección de colisiones seguirá funcionando como si los coches fueran de tamaño normal.

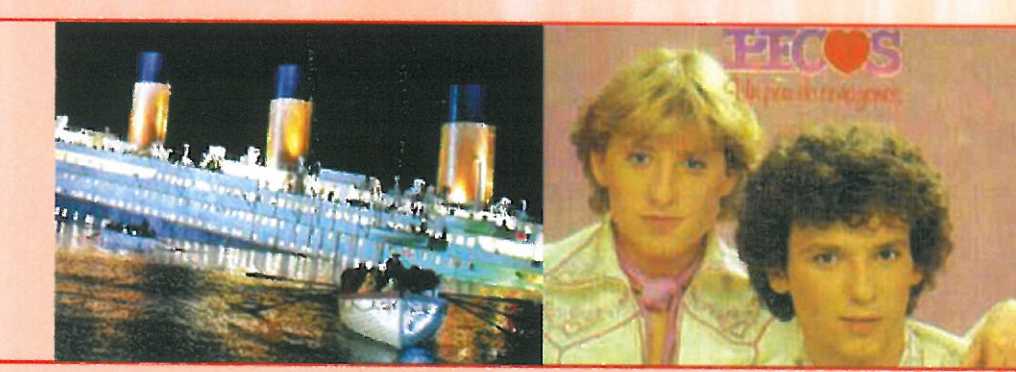
SUSPENSIÓN SUAVE
¡¡A REBOTAR!!
Aprieta rápido R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2 x2, L2 x2, L1, R2, R1.

ANTÍPODAS
CABEZA ABAJO
Aprieta rápido R2 x2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2 x2, L2, R2, L1.



LOS PEORES TRUCOS

¡Arrepentíos, *peorestruqueros*! ¡El fin del mundo ya está aquí, tal y como predijo Nostradamus! Los signos del Apocalipsis son evidentes: zombis liderados por el mismísimo Elvis se levantan de las tumbas para aparecer en los trucos, nuestros lectores toman ejemplo de Jack y Rose (los *protas* del *Titanic*) como modelo a seguir, a nuestra redactora jefe le gustan ¡Los Pecos!... En fin; si se acaba la vida tal y como la conocemos, al menos nos libraremos del éxito del verano del 2000 de Georgie Dann, nuestro diseñador gráfico dejará de pagar la hipoteca y ¡por fin tendremos vacaciones!





NOTA PARA LOS LECTORES MENOS AVENTAJADOS: ESTOS TRUCOS NO FUNCIONAN O TIENEN EFECTOS INDESEABLES

1

Mete en tu PlayStation *Ape Escape* y empieza una partida. Destapa la consola y dale la vuelta al disco. Introduce en la ranura de la Memory Card 1 tu foto más actual. Verás que pulsando ○, △, □, Select, Pause, R1, R2, L1, L2 y ×, los monos del juego se parecerán bastante a ti. Advertencia: Sólo funciona con tu foto; no intentes probarlo con ninguna otra, ni metiendo recortes ni pegatinas.

¿Así que había que meter una foto en la consola? Pues en nuestro *Ape Escape* los monos guardan un sospechoso parecido con los miembros de la Redacción sin truco ni código *ni ná*. No sabemos si sucederá lo mismo en el caso de Ana Martínez, la chica que nos ha enviado este truco... Veamos, Ana: cuando has ido al Zoo, ¿alguna vez te ha señalado un guarda al grito de "¿ya han vuelto a dejar la jaula abierta?" ¿Te retiraron el primer premio al mejor disfraz en un concurso tras los vanos intentos del jurado por quitarte la (supuesta) máscara? Una horrible sospecha planea sobre la Redacción de *Planet*, así que Ana, por favor, envíanos una foto tuya (sin olvidarte de poner tu número de teléfono) para desterrar de una vez nuestros temores...

2

En *Resident Evil 2* quema el CD y mételo en la Play. En el vídeo principal pulsa ⇧, ⇩, L1, R1 y ○. Leon y Claire bailarán al estilo Elvis y llevarán otra arma: el Tupé Nuclear.

Ismael Andrade nos ha enviado este truco con la esperanza de que quememos en plan bonzo nuestro título favorito de *survival horror*. Mira, chavalín, no nos hace falta ningún Tupé Nuclear porque ya tenemos el Flequillo Fosforito Radioactivo de Tucán. Y por si esto no te parece suficiente, Drako y Truji tienen el arma definitiva de *Planet*: la Devastación Capilar (esa que tantos años y disgutos les ha costado conseguir y gracias a la cual reciben el sobrenombre de Las Bolas de Billar Humanas). Por nosotros, ya puedes coger una guindilla y aplicártela sobre tu ojo principal (tú mismo sabrás cuál es).

3

En la pantalla de título de *Um Jammer Lammy* resetea la consola cuando aparezca la oveja protagonista. Repite la operación por segunda vez. Cuando vuelva salir la pantalla de título aparecerá un menú secreto cerca de la guitarra de Lammy. Con las nuevas opciones podrás cambiar las letras y la música de las canciones, y luego jugar con tus propias modificaciones.

Un nipón patilludo llamado Masaya Matsura firma este truco que se ha propagado los últimos días por Internet. Lo hemos intentado de todas las maneras posibles pero, tras resetear la Play 300 veces, con la tele al revés y Holybear haciendo el pino sin manos no ha habido más remedio que darnos por vencidos. O sea: el truco es más falso que el flequillo de Elton John (alias "cabeza descapotable"). Una verdadera lástima porque a nuestra redactora jefe Tucán le hacía una ilusión tremenda rememorar a guitarrazo limpio las entrañables canciones de Los Pecos (nuestra compañera dejó de admirarlos cuando descubrió que los hombres de verdad no pierden más aceite que la freidora de McDonald's).

4

En *Need For Speed IV* pulsa △, ○, □, ×, y L2. Luego sal del juego pulsando *reset* y cuando vuelvas a comenzar podrás conducir el coche de Drako.

Bueno, bueeeeeeno, ya salió el típico graciosete que se mete con el Gran Truñismo de Drako. ¡Todo esto no son más que calumnias! De todas maneras, agradeceríamos al lector anónimo que nos ha facilitado este truco que nos pasara también el código para hacer transparentes las lunetas del Drakomóvil. Con tantas moscas, escarabajos peloteros y mofetas estampados contra en el cristal no hay manera de pasar de la primera curva. Por cierto, amigo Anónimo: si para salir de una partida pulsas *reset*, ¿qué haces para ejecutar un juego? ¿Pegarle un tiro?

5

¡¡Atención!! He descubierto un truco inmenso para el *Resident 2*. En la pantalla de 'Options' aprieta L1 + L2 + ○ y, cuando llegues a la tienda de armas, el tío en vez de apuntarte con la escopeta te sacará una guitarra y antes de que entren los zombis se sentará en el mostrador con una pierna encima de la otra y cantará *Cuéntame al Oído* mientras él mueve la cabeza y los zombis se balancean de lado a lado con un mechero. Es muy divertido y yo no paro de probarlo (la canción es de La Oreja de Van Gogh). Autores: Jack y Rouse (Alias "Titanic").

Queridos Jack y Rouse (por cierto, se escribe Rose; ¡a ver si dejáis de hacer manitas en las clases de inglés y prestáis más atención!), ¿cómo unos seres como vosotros que escuchan embelesados *Cuéntame al Oído* y ven *Titanic* con la grifería ocular a todo trapo pueden luego jugar a *Resident Evil 2*? Ya nos imaginamos la estampa: los dos sentados compartiendo el Dual Shock y soltando frases como "cuidado *pichurrín* que ese zombi maloso te va a hacer pupa" o "*esponjosita* mía, trata de no afilar las uñitas de William Birkin con tus intestinitos". Respecto al truco, de momento no hemos tenido narices para probarlo: ¿unos fieros zombis y un machote vendedor de armas convertidos en unos repipis segrega-babas aptos para participar en *Lo que necesitas es amor*? ¡Es demasiado horroroso incluso para *Resident Evil*!

¿HAS DESCUBIERTO ALGÚN TRUCO QUE NO FUNCIONA?
LLÁMANOS, ESCRÍBENOS UNA CARTA O ENVÍANOS UN MAIL: >>>906 421 954

c/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat planet@intercom.es

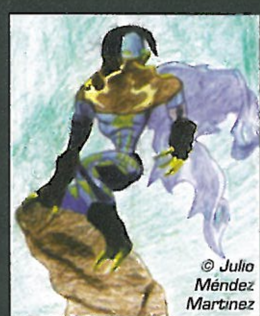
Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto (IVA incluido) laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios.

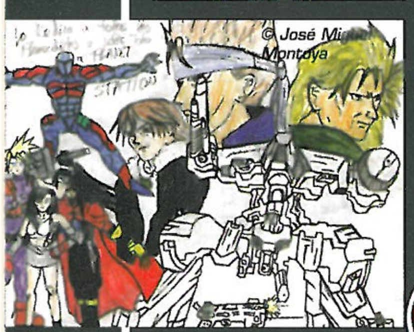
AL HA

Nuestras lecturas para este verano no incluyen ni best-sellers, ni clásicos ni libros de cabecera; nos hemos repartido vuestras cartas y salimos a nada menos que ¡931 misivas por miembro de *PlanetStation*! Si veis por alguna playa (o montaña) del país a alguien con un montón de cartas por leer, ya sabéis...

ESCRIBE A:
PLANET STATION
Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
O mándanos un mail a:
planet@intercom.es


© Alejandro Martínez


© Julio Méndez Martínez


© José Miguel Montoya


© Pedro José Gallardo

LO PEOR... DE LO PEOR

SCAR (Cádiz)

¿Es cierto que Xom leyó a Sánchez Dragó? Qué paciencia...

Es que Xom es un verdadero hombre renacentista y se zampa lo que le echen. Pero el récord lo tiene Truji, que se leyó los cuatro volúmenes enteritos de *Gárgoris y Habidis*. Así se ha quedado...

Decidle a Drako que tengo un hueco en mi salón y no sé con qué rellenarlo, para cuando se jubile.

Si lo dices por lo de "Antecedentes: mobiliario de salón" del reportaje *Los mejores juegos* del número 7, lo cierto es que nos dimos cuenta demasiado tarde de que, en algún lugar entre su procesador de textos y la imprenta, se perdió la última palabra: "recreativo". Así pues, ya te puedes ir montando un negocio de máquinas recreativas si quieres contar con la compañía de Drako (un deseo que, por otra parte, no comprendemos en absoluto, pero vaya, allá tú...).

He oído que en la versión americana de FFVII se pueden hacer cosas espectaculares. Por ejemplo: si consigues un chocobo blanco podrás acceder a un túnel bajo el lago donde está la serpiente y te encontrarás otro Arma; si durante la "vida militar" de Cloud consigues 12 soldados 1/35, no sé quién te propondrá unir a Sefirot a tu equipo; y, no sé cómo, se puede resucitar a Aeris. ¿Es cierto o son "peores trucos"?

Sí, claro..., y si además derrotas todas las Armas se ve un final especial de 10 horas y media. Eso por no hablar de la versión que hizo Square para Europa del Este, que incluye un pase exclusivo de la película *La Amenaza Fantasma*. Estimado Scar: si creyéramos todo lo que oímos no habríamos hecho la revista que tienes en las manos porque, como el mundo se habría acabado el pasado 11 de agosto, ¿para qué diablos íbamos a trabajar?


© Farid Machton

¿Qué hace falta para utilizar las opciones multijugador de un juego? ¿Cuántas teles? ¿cuántos juegos?

Para las opciones multijugador a pantalla partida no hacen falta más que dos mandos, y para los que van con cable enlace hace falta lo que ya especificamos en el número 7: dos televisores, dos consolas y dos juegos. Más el cable, por supuesto.

© Robert Fort González

IMPORTANTE, NO IMPORTADO

Francisco Ruiz (Vía correo electrónico)

¿Cuáles son los pasos a seguir para importar juegos?

Los que separen tu casa de la tienda más cercana en la que vendan juegos de importación. Puedes hacerlo tú directamente, claro, pero tendrías que ir a buscarlos a Estados Unidos o Japón, encontrar un intermediario que lo hiciera, o comprarlos vía Internet.

¿Es verdad que en FFVII hay un chocobo que puede bucear?

Otro qué tal. No, no es verdad. Sólo hay uno que puede caminar sobre el mar, eso sí.

QUÉ SERÁ DE ÉL CUANDO YO FALTE...

Keka Silverburgh (Vía correo electrónico)

¡Buenas! Vuestra revista es tronchante y muy útil. Necesito URGENTEMENTE que me contestéis a una pregunta que me ronda en la cabeza y no me deja tranquila: ¿Snake muere? Porque si el virus FoxDie mató a su hermano gemelo Liquid... Ade-más, todo apunta a ello en la conversación final de Ocelot cuando hablan de poner en marcha el virus. ¡¡¡Por favor, decidme que no se muere, tíos!!! No he estado todo este tiempo salvándole el pellejo para que luego, cuando nadie mire, se lo cargue... Además, le he cogido cariño.

Tú lo has dicho: a Snake se le coge cariño y, por lo tanto, no creemos que a nadie se le ocurra (empezando por Hideo, su *padre*) no renovarle el contrato. Esto es como las telenovelas o los cómics de la Marvel: los personajes que cuajan, siguen; los que no, a la calle. Siempre cabe la posibilidad de que sea el propio Snake el que tenga una oferta mejor (presentar un programa junto a Inma del Moral, por ejemplo) y decida pasar de Kojima & Cia., pero nosotros creemos que lo suyo con Meryl es amor del de verdad y, por lo tanto, confiamos en que su corazoncito pueda más que su ambición. Y por el virus tú no te preocupes, Keka, que eso tiene arreglo; y en cuanto a Ocelot, es un triste mercenario en horas bajas. Tengamos un poco de fe y seguro que muy pronto nos reencontraremos con Snake...

LOS 10 MÁS MISTERIOSOS

Álvaro Trigo Martín (Madrid)

No entiendo cómo hay que hacer para ganar en Los 10 mejores juegos; ¿hay que acertar la clasificación del ránking que habrá el siguiente mes? ¿Se leen todas las cartas para hacer un mejor ránking?

¡No os pidamos que seáis adivinos, tan sólo que participéis! Efectivamente, nos leemos todas las cartas e introducimos las votaciones en el ránking elaboramos cada mes; luego escogemos tres cartas al azar y, sea cual sea su votación, esos son los ganadores del mes en cuestión.

¿Hay o habrá algún juego en el que tienes que dirigir tu empresa u organización, como Constructor o Gangster (PC)?

¿Qué estabas haciendo tú el día 22 de marzo de 1999? ¿Y el 17 de mayo del mismo año? Esos días salieron a la venta los números 6 y el 8 de *PlanetStation*, respectivamente, y en ellos aparecieron el *Libro de ruta* y el análisis de *Constructor*, también respectivamente. Que sea la última vez que te pillamos en un aprieto como éste...

Quería contradecir a Manuel y ocho amigos más (Planet 7) porque Metal Gear Solid es estupendo y no me ha defraudado, ni a mi ni a Alfredo Sanz, Gonzalo Rodríguez y Carlos Blázquez.

¡Anda, cuántos amiguitos tienes, ¿eh? Pues estamos con vosotros, chavalotes.

CARTA DESDE EL FRENTE

Rebeca Pérez (Montemayor de Pililla)

Tengo un sentimiento entre tristeza y rabia porque me he quedado sin el número 2 de vuestra revista (agotado), y también estoy sin el 1 y sin el 8. Llamé una tarde al 93 654 40 61, pero en vez de salirme una amable voz que dijera "PlanetStation, ¿dígame?" me salió una voz de hombre diciéndome que era la casa de la tía no sé quién, y que llamara por las mañanas de 7 a 15 horas. La hora de comienzo me pareció una barbaridad, pero es que además yo no podía llamar y no le iba a decir a mi abuela que llamara, que de estas cosas no sabe.

Pues nosotros estaríamos encantados de charlar un rato con tu abuela, pero ese tema lo lleva la empresa distribuidora de *PlanetStation*, Comercial Atheneum. También se pueden pedir por carta, aunque el método es mucho más lento y hay más riesgo de que el número se agote. Pero, una cosa: ¿por qué no compras la revista en el kiosco?



¿Qué pasa con la gente que nos hemos quedado sin ese número? Desde aquí animo a todas esas personas... ¿es que no hay ninguna manera de conseguir los números agotados?
Las chicas son guerreras, ¿eh? ¿Qué quieres, montarnos una revuelta popular a las puertas de la Redacción? ¡Pues adelante, a nosotros nos encantan las revueltas (como tú)! Y que animes a todas esas personas nos parece también de... (eso), o sea que tú no te cortes. Pero los números agotados no se materializarán por mucho que gritéis. Si te sirve de consuelo, tenemos previsto publicar en el próximo número la guía de *Medievil* (una de las más solicitadas del número 2) porque va a salir en Platinum. Si lo que quieres es la revista entera, puedes buscarla en un mercadillo; no es broma: en Barcelona, por ejemplo, está el Mercado de San Antonio, donde —entre muchas otras cosas— venden revistas pasadas y antiguas. No sabemos si en Montemayor de Pililla habrá algo parecido...
En uno de los números me entraron dos pósters iguales. No sé si es que cuando ponéis "gratis doble póster gigante" queréis decir que metéis dos o es que fue un error, pero si algún lector quiere ese póster, yo se lo mando. Es el de un tío feísimo, con un pendiente de calavera y una señal que pone "Drive safely", y por el otro lado hay un par de rubiales, uno con el pelo largo que está de espaldas y otro con el pelo corto que está en una moto enorme. No sé de qué videojuegos son, pero no me caben en la pared, así que el/la que lo quiera no tiene más que pedirlo.
¡Que nadie se altere, por favor! Sabemos que a un buen puñado de lectores os parecerá un sacrilegio que alguien no sepa que los dos rubiales en cuestión pertenecen a *Final Fantasy VII*, pero la culpa es nuestra por no haberlo puesto. El feo del otro lado es el de *Carmageddon*, como muchos habréis deducido ya. Y la "despistada" de Rebeca os los manda a los tres (dos rubiales + un feo) en un acto de generosidad ante el que todos los miembros de *Planet-Station* nos descubrimos la cabeza (o la calva, según el caso). [Nota: Efectivamente, lo de incluir dos pósters fue un error, así que ¡que nadie lame para reclamar todos los que le faltan porque sólo le entró uno!]
Si alguien tiene problemas con el Broken Sword, podemos comentarlo. Ya sé que no es una gran hazaña, pero es el único juego que me he pasado y comprendo lo que fastidia atascarse con las cosas más tontas.
Esta chica es una joya...
¿Qué significa RPG?
... y una novatilla en el mundo de la Play, eso está claro (¡bienvenida!). 'RPG' significa 'Role Playing Game', *uséase*, juego de rol.
¿Qué diferencia hay entre Platinum y la versión más cara?
Tú lo has dicho: que la otra versión es "más cara". La gama Platinum sirve para relanzar juegos "no nuevos" (a menudo cuando aparece su secuela) con el fin de que el solo hecho de que estén a mitad de precio haga que se vuelvan a vender.
Estoy harta de tanto machismo, siempre hablando de los polígonos de Lara Croft y cosas por el estilo. Yo no sé dibujar, pero busco una SOCIA que se anime a mandar dibujos de Leon (Resident Evil) en tanga o calzoncillo apretado. ¡Vosotras, vamos, no tengáis vergüenza, que nos está comiendo el terreno ese tapón de la Lara Croft! Siempre poniendo tías en la primera página, ¡pero qué es esto! ¿Es que no hay mujeres en la Redacción?
Tucán al habla: ¡Claro que la hay, y aquí la tienes! (pero tampoco sé dibujar, que quede claro...). De todas formas, ¿desde cuándo es machismo hablar de tías? Lo sería si se hablara en términos despectivos, o vejatorios, pero no creo que se nos haya colado nada de eso en *PlanetStation*. Salen más curvas que músculos, es cierto, pero el origen de esta descompensación está en los propios juegos (¡no sabes los problemas que tuvimos para encontrar BUENAS imágenes de tíos BUENOS para el reportaje *Carne, píxels y juegos de vídeo* del número 10!). ¡A ver si se enteran los desarrolladores de que estamos aquí y nos gusta la carne!

LAS COPIAS COMO SON

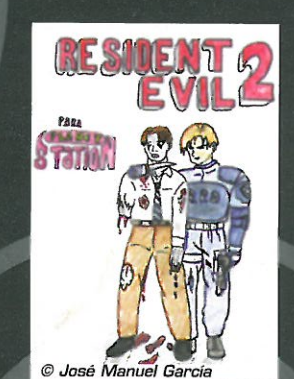
David Señorans (Vía correo electrónico)
Jorge, un amigo mío, dice que vuestra revista es una mierda y que copiáis a Hobby Consolas.
¡Pero que dices, hombre! ¡Nosotros copiamos a *Superjuegos*!
Tengo Dino Crisis, que es bueno; en vez de Resident Evil, Resident Dinosaur. Es como los zombis, sólo que en dinosaurios.
Hala, pues ya está hecho el análisis; así ya no hace falta que le dediquemos ni media página de *En órbita*.

FARDANDO DE NOVIA

Roso Torne (Vía correo electrónico)
¿Podrías hacer un aparte en vuestra genial revista sobre páginas de Internet de los videojuegos más famosos (y no tan famosos)?
Buena idea. A ver si lo hace Superjuegos y entonces nos lo podremos copiar... (si alguien no lo pilla es porque se ha saltado la carta anterior, así que ¡penalización, y a volver a empezar desde el principio!).
¿La Play 2 es mejor que la Dreamcast? (seguro que os la ha preguntado mucha gente).
Pues sí, y si no la contestamos es porque:
1) Aún es pronto para saberlo (siguen habiendo novedades sobre ambas).
2) Dependerá en GRAN parte del software (calidad y cantidad de juegos) que haya para cada uno.
3) Hemos ido publicando todo lo que se sabe para que vosotros mismos os hagais una idea de lo que podéis esperar.
4) Nosotros sólo podremos emitir una opinión válida cuando las hayamos visto, tocado y probado las dos.
y 5) En el caso de que ya estuvieran todos los factores sobre la mesa, la respuesta sería tan extensa que nos la reservaríamos para un reportaje especial...
¡Ah!, y soy un tío con una novia estupenda.
¡*Pos* que suerte tienes, chaval!

CÓDIGOS GUIRIS

Óscar Orjuela (Valle de Mena)
He comprado el Xplorer y es Xpectacular. Me gustaría que incluyeran códigos que causen al juego cosas raras, como por ejemplo: si tenéis el juego Doom, colocad el código 8660DFF1 5900. Me lo inventé, lo descubrí, lo saqué usando mi ingenio.
¡Por fin alguien que lo tiene! Si lo sigues usando y descubres algo más, ya sabes dónde estamos.
Pero tengo un problemita. Yo no soy de este tierra, soy un sudaca, como muchos llaman a los latinos. Pero no me importa. Compré la Play en mi país, al igual que la mayoría de juegos que poseo, y el problemita es que en mi país los juegos son de versión US (NTSC) o japonesa, lo que limita un poco al Xplorer. Lo que les pido es que no publiquen los códigos únicamente para la versión Esp. o PAL, pues creo que hay muchas personas que tienen al menos un juego de otra versión.
Entendemos tu problemita, pero el nuestro es el de siempre: el espacio. Este mes, por ejemplo, sólo nos ha cabido una página de códigos Xplorer, y a la hora de escoger tenemos que dar prioridad a los que pueda utilizar más gente, que creemos que son los de las versiones PAL y españolas. De todas formas, puedes recurrir a Internet, donde sí se publican códigos para todas las versiones. Aquí tienes un par de direcciones: www.x-plorer.co.uk (página británica oficial del Xplorer) y www.gamefaqs.com. También te servirán los del GameShark (échale un vistazo a la página del GameShark Code Creators Club www.cmgsccc.com).
Les daré algunos consejos para que sigan siendo una revista excelente:
1) No saquen página web porque muy bien les podría pasar como a muchas revistas de videojuegos: se van a la m**a. Una de las revistas más vendidas en América, GamePro, superexcelente en todo (fotografía, reportajes, seriedad...), desde que sacaron página web la gente dejó de comprarla. Ellos se dedicaron a darle más importancia al web que a la revista impresa, y ésta dejó de tener temas buenos; en cuanto a los trucos, se limitaban a un aviso: "busca en la web".**
Si piensan abrir una página web, piensen



© José Manuel García

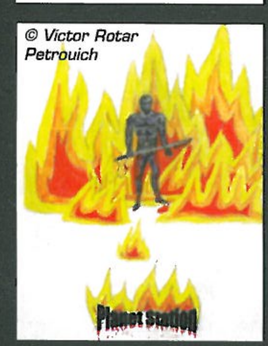


© Sergio Rodríguez


© González Cuenca



© Joseba Vaquero



© Victor Rotar Petrouich

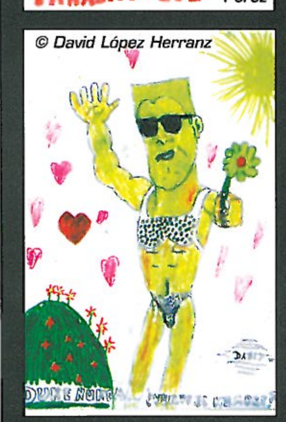
AL HABLA



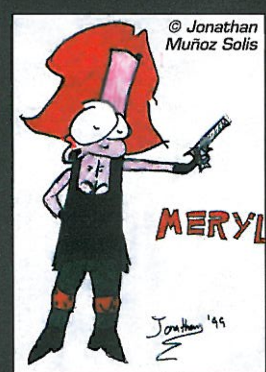
© Elsa Pérez

en los que no tenemos acceso a Internet.
¡Vaya hombre!, después de haberte dado unas suculentas direcciones resulta que no tienes acceso a Internet. Bueno, siempre puedes acudir a un cibercafé a hacer acopio de códigos. En cuanto a tu consejo, lo tendremos en cuenta, pero más para decidir cómo hacer la página web (es decir, sin olvidarnos de los lectores que no tienen acceso a Internet), que para no hacerla. La idea es que la *Planet* circule pronto por la Red, pero ya avisaremos en su momento...

2) No se vayan a convertir en una revista para nenes y chiquillos que se asustan jugando a Resident Evil. Me refiero a que sigan siendo serios con información real y sin babosadas.
Aun sin saber exactamente qué son las 'babosadas', intentaremos no meter ninguna en *PlanetStation*. En cuanto a lo de los "nenes y chiquillos", nosotros no hacemos la revista pensando en lectores muy jóvenes (esto es, pequeños), pero lo cierto es que no nos vendría mal que TODOS los niños la compraran, para qué engañarnos.


© David López Herranz

Estoy descontento con Los peores trucos porque se ha convertido en la sección para que cualquier estúpido se invente una porquería que ni él mismo se cree. No es la sección en sí, sino las babosadas que se inventan algunos depravados que se masturban imaginándose a Lara Croft en pelotas. En vez de publicar esas cosas podrían investigar trucos que no sirven o están mal redactados, o aquellos rumores que viajan entre verdaderos usuarios de la Play.
Quizá esa era nuestra idea, pero la sección ha ido "degenerando" hacia lo que los *planeteros* habéis hecho de ella, y lo cierto es que tampoco nos disgusta. Ni a nosotros ni a muchos lectores que destacan precisamente esa sección como una de las más divertidas. Es una sección que vive de vuestra participación, así que será lo que la mayoría queráis. Y la minoría tendrá que jo... —perdón— aguantarse y pasar esa página sin mirar y tapándose la nariz.



© Jonathan Muñoz Solis

Sólo me queda desearles que trabajen duro y que lleven la Play en el corazón. Es un demonio gris que nos despierta de los sueños y nos convierte en guerreros que no utilizan armas sino la paciencia y la inteligencia. (Qué cursi, ¿no?).

© Farid Machton



© Xoumo

RETIRO IDÍLICO
Moisés Gutiérrez (Cádiz)
Soy un chaval desterrado de mi pueblo y sólo tengo por compañía mi Play y la PlanetStation. De lo cual me alegro.
¿Qué es el PDA?
Las siglas de 'PDA' corresponden a 'Personal Digital Assistant', que es el nombre que se les ha dado a los cacharritos informáticos de bolsillo (ordenadores y/o agendas electrónicas), y que Sony ha utilizado también para referirse a la mini-consola la PocketStation. Hemos hablado de ella en varios números y volveremos a comentarla cuando aparezca en España, si es que finalmente lo hace.
Me he pasado el Metal Gear en 9:50 horas, sin guía, y la bandana no me sale al empezar el juego. ¿Qué pasa?
Pueden pasar dos cosas: o bien que no cargues la partida anterior para empezar la nueva, o bien que no tengas la bandana sino el 'stealth'. Esto último depende de si soportaste la tortura o no; si la aguantaste te toca la bandana y si no, el 'stealth'.
Una pregunta que no viene a cuento: ¿qué significa cuando alguien hace una pregunta y contestáis "NS/NC"?
Podríamos contestarte "NS/NC" y quedarnos tan anchos... si no fuera porque nuestra religión nos prohibe mentir. "NS/NC" significa "No Sabe/No Contesta" y se usa en las estadísticas para contemplar el porcentaje de personas que o No Saben o No Contestan.
¿Qué indica la luz verde del mando analógico?
Indica que los *sticks* están funcionando como emuladores del joystick analógico oficial de Sony.

CUATRO COSAS BIEN DICHAS
Daniel López (Lleida)
Creo que vuestra revista no tiene rival, y como sigáis así os vais a salir del ránking de las mejores revistas del mundo. Pero mi problema es el siguiente: estoy picado con un amigo llamado Christian Calvo porque dice que Final Fantasy VII es una copiada de Wild Arms, porque como Wild Arms se hizo antes, FFVII se copió los transportes (lo del avión y el barco). ¿Es verdad? Porque como no lo sea, tendré que decirle cuatro cosas al chaval.
Pues ya te las puedes ir pensando, porque tu amigo Christian Calvo miente como un bellaco. Te chivamos la primera: *Final Fantasy IV* (que se desarrolló y publicó antes que *Wild Arms*) empieza con una escena en la que ya aparece un barco volador. Y es que los vehículos son precisamente unos de los clásicos de la saga *Final Fantasy*, que por supuesto no tiene nada que envidiarle —y mucho menos en originalidad— a ese tal *Wild Arms*.

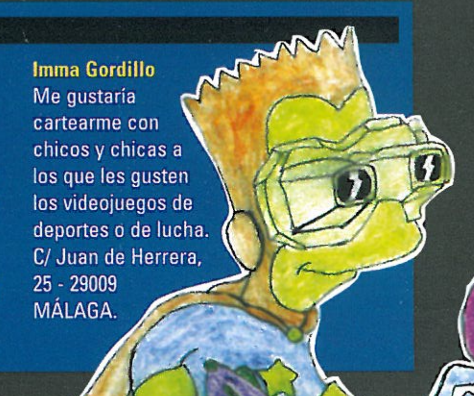
SANGRE FRESCA
Dudi (Madrid)
Hola, soy Dudi y me gustan los juegos sangrientos. ¿Me podéis hacer un ránking con los mejores juegos de terror del momento?
Los "juegos del momento" van apareciendo en la sección *En órbita*, puntuados y analizados. Podríamos decir que "los mejores" suelen tener entre cuatro y cinco planetas.
¿Y otro con los que saldrán?
El reportaje *Pesadilla en Play Street* (*PlanetStation* 7) está pensado para ti.
He conseguido el Thrill Kill (una copia no legal y en versión PAL) y es sin duda el juego más violento que he visto en mi vida (ME ENCANTA). ¿Podéis decirme qué juegos de este tipo son los mejores (gore)?
Nos extraña MUCHO que hayas conseguido una copia de *Thrill Kill*, y más en versión PAL, porque se trata de un juego que no llegó a publicarse en ningún formato debido a su extremado grado de violencia. Electronic Arts decidió no editarlo y el juego no estuvo nunca disponible. Así por el estilo sólo se nos ocurre *Mortal Kombat 4*.

RELLENO Y POCA INFORMACION
"Ese muñeco amarillo del anuncio" (El Prat)
Creo que algunas guías ocupan un valioso espacio que podría estar dedicado a cosas más útiles e interesantes. Me refiero sobre todo a las guías de juegos Platinum . Creo que puedo asegurar que casi todo el mundo cuenta con una guía de GT, TR I y II o RE. Perdonad mi sinceridad pero esto me huele a falta de imaginación y a "relleno" que tira

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA
Sin ánimo de polemizar, creemos que es nuestra obligación publicar esta carta:

Alguien con nombre y apellidos Javier García Villacorta (Ermua, Vizcaya)
Que quede muy claro que hay muchos "listillos" sueltos por ahí diciendo que fundan un club; te apuntas, que si tus datos personales, que si fotos, que si haciéndote socio te mandan trucos (algunos se los inventan, lo sé por propia experiencia), que te mandan revistas, que si "rollos" con premios... ¿Cómo serán las revistas? De seis u ocho páginas y con dos líneas por página. ¿Los trucos? ¿Los premios? De cuatro duros. Una m****a pinchada en un palo. Se creen que somos tontos.
Que ellos mismos respondan. Ahí queda eso.

Imma Gordillo
Me gustaría cartearme con chicos y chicas a los que les gusten los videojuegos de deportes o de lucha.
C/ Juan de Herrera, 25 - 29009
MÁLAGA.




© Oskar Allende Correa



EL GALLINERO

CENSURA Y VIOLENCIA

SCAR (Cádiz)

No me gusta hablar de política, pero eso de suprimir la violencia de los videojuegos es pura hipocresía electoral y va contra la libertad de expresión de los programadores y contra la libertad de los jugadores de pegar tiros a zombis sangrientos, o de volvernos locos por culpa de los juegos, ¡qué demonios! Los usuarios habituales de videojuegos no tenemos que pagar la buena imagen que este país quiere dar en Europa (lo siento, pero el sarcasmo y el eufemismo nunca se me dieron bien). Desde el CAREMC (Club de Amigos de Resident Evil de Mi Casa) nos oponemos totalmente a esta iniciativa.

PIRATERÍA

Perico (Vía correo electrónico)

Creo sinceramente que pecáis un poco de ingenuos y algunos de vuestros lectores, de hipócritas. Me refiero a aquellos que afirman que rechazan la piratería. Yo quiero decir a voz en grito y muy alto lo que todo el mundo sabe y se calla: LA GRIS ES LO QUE ES GRACIAS A LA PIRATERÍA. La prueba la tenéis en las consolas de cartucho como Nintendo 64, que no está dando los frutos deseados, o en las de CD que no se pueden piratear (como es el caso de la Saturn, que de hecho sí se puede pero, según tengo entendido, lo descubrieron tarde).
El 99,99% de los usuarios de la Play tienen juegos piratas y, por descontado, el correspondiente chip. Y quien diga lo contrario es que es un hipócrita o no ha salido de su casa más que a tirar la basura. No quiero decir con esto que yo defienda el pirateo —por descontado que no—, y soy consciente de que a la larga nos perjudica a todos, pero creo realmente que la culpa es de todo el montaje que hay en torno a los desarrolladores de videojuegos.
Jamás he creído que la solución esté en hacer una redada en una tienda o un mercado y confiscar no sé cuántos CD y no sé cuántas consolas. De esa manera jamás pillarán a los gordos, que son los que importan juegos japoneses y ganan la pasta. Porque hay mucho pringaillo suelto con un grabador en casa que le graba juegos a los amigos del instituto.
Yo conocí a un pirata que me dijo en cierta ocasión (palabras textuales): "A mí no me importa que me pillen porque nunca tengo material en casa, sino en una tienda que hace de tapadera, y en caso de que me pillasen, la multa es de 500.000 pesetas, que es lo que me saco yo al mes vendiendo copias". ¡HQJ! ¡Y yo, echando 40 horas semanales no llego a una tercera parte!
Otro tema es el del morbo. La gente que compra a los piratas los juegos importados de Japón, luego cuando compran la *Planet* del mes en curso ven que en la lista de las próximas apariciones, el juego que acaba de adquirir no sale en España hasta tres meses después. Ahí está el morbo de decir "pues yo ya lo tengo desde hace dos semanas".

SCAR (Cádiz)

Reconozco que mi consola pesa algo más de lo permitido, pero hablemos de números y de juegos "imprescindibles": *MGS, RE2, FFVII, Colin McRae, RRT4*, algo de Lara, algo de Abe, *ISS Pro, Tekken 3, Crash 3, Wipeout 2097*... Una juegoteca decente que significa una base de 79.890 pesetas, suponiendo que se compran ahora (hay unos cuantos en Platinum). Sumadle el precio de la consola y de otro mando; o te gastas 102.790 pelas o tendrás que prescindir de títulos fabulosos. Es abusivo. Y no me habléis del alquiler porque no es lo mismo. Me solidarizo con los programadores, distribuidores y hasta con el chaval del videoclub, pero esto no es normal. Si los juegos salieran al mercado a precio Platinum, os aseguro que a nadie le compensaría piratear.

© Jonathan Fernández Monzón


© Daniel Vilaró Medina


© Igar Santos

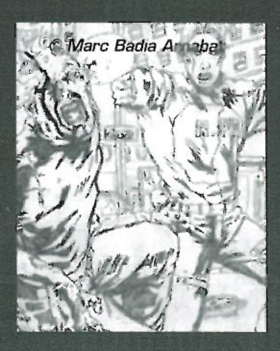
"p'atrás". ¿No podéis meter más noticias, alargar las secciones Satélite USA y Japo o hacer una sección con las mejores imágenes renderizadas (tipo las de la página 3 o de los pósters) para alegrar la vista, digámoslo así?
Podríamos hacer eso y mucho más si no fuera porque la mayoría de los lectores nos sigue pidiendo guías, y muy a menudo de juegos antiguos. Las de *TR I* y *II*, sin ir más lejos, las publicamos única y exclusivamente porque nos las pedía un montón de gente. Tus motivos tendrás para afirmar que todo el mundo tiene ya guías de esos juegos, pero no compartimos en absoluto esa opinión. Basta con ver las listas de ventas para comprobar que los títulos Platinum son un buen tirón, o con saber que son varios cientos de miles las personas que han adquirido su PlayStation en los últimos meses para entender que la demanda de guías de juegos antiguos sea tan grande. Además, el hecho de que un usuario ya tenga una guía tampoco significa que no vaya a querer otra del mismo juego, sobre todo si la primera no era —digámoslo así— *satisfactoria*.
Con el número 9 en mis manos y leyendo el "minirreportaje" sobre el E3, sólo puedo hacer un comentario: no os habéis matado. Fotitos de gente, limusinas, etc., pero de juegos, nada de nada. En cuanto a la información que dais, mejor no hablar. ¿Eso fue todo lo que dio de sí "la feria de videojuegos más grande del mundo"? Quizás me estoy colando y en el número 10 me espera un megarreportaje del E3; si es así, perdonad, y si no, al menos tomad nota para el año que viene.
¿Eres muy impulsivo o poco observador? En ambos casos estás perdonadísimo, pero o bien escribiste la carta y bajaste corriendo a mandarla nada más terminar de leer el reportaje de la sección de *Noticias* —y antes de llegar a la sección *Cuenta atrás*—, o bien a lo largo de las ¡ocho páginas! de la sección de *previews* en cuya cabecera aparece el logotipo del E3 y la indicación "Especial E3" (en todas las páginas impares) no te percataste de este detalle que hubiera evitado tu indignación. Quizá faltó por nuestra parte advertir en las páginas del reportaje que las novedades referentes a los juegos estaban en la sección de *Cuenta atrás*, pero en todo caso nos encantaría saber por qué te parece que de la información que damos es "mejor no hablar".
¿Sabéis que Rivaldo y Ronaldo pertenecen al Club de Fans de Libero Grande?
No son los únicos miembros ilustres del club, como bien debes de saber, pero ¿existe tal club "oficial"? Si es así dínoslo para que Truji se sienta menos solo, que el pobre ya no se atreve ni a mentar el juego en presencia del resto de la Redacción.

LOS ATRIBUTOS DE TUCÁN

Alberto López (Santiago de Compostela)
¿Podéis explicarme qué es un juego de rol?
El rasgo único de los juegos de rol es que los personajes evolucionan ("crecen") a lo largo del juego en función de las decisiones que tú hayas tomado.
En una foto que pusisteis, Tucán parecía un tío. ¿Es así?
No; es así


Envío cuerpo: Perico

¿Podéis mandar un calendario —o algo que no sea un póster— de Lara? (o de Nell).
No, pero si quieres uno de Tucán lo podemos negociar.
¿No os parece que el cable *link* es una chorrada? ¡Hay que gastarse mucha pasta!
¿Se te ha ocurrido a ti solito o leíste el reportaje de *Los mejores juegos*? [véase página 51 del número 7, punto 4 de *Los 5 aspectos más infravalorados*].
¿Cuánto cuestan los gastos de envío al susribirte?
Creemos que unas 500 pesetas para todo el año, pero deberías contactar con la empresa que lleva estos temas (93 654 40 61).
Un saludo a Lucía, Julia, Laura y Uxia.
¿Y a Tucán qué, no la saludas?


© Marc Badia Arnabat

© Agustín Egea Alfonso

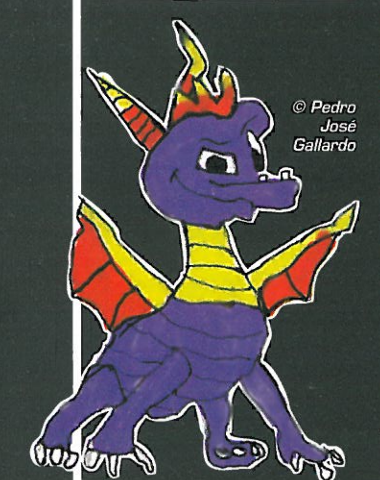

NOTA DE REDACCIÓN: SI TU CARTA NO APARECE EN ESTE NÚMERO, NO DESESPERES, QUIZÁ ES UNA DE LAS QUE HAN LLEGADO DEMASIADO TARDE PARA SER RESPONDIDAS ESTE MES Y RESERVAMOS PARA EL SIGUIENTE NÚMERO DE *PLANETSTATION*.




TRUCOS SOLICITADOS

© José Alberto Salas

© Jacob Novella Messia



© Pedro José Gallardo

Tal como anunciamos en el número pasado, este mes se incorporan a esta sección las peticiones de códigos para cartuchos de trucos (si no sabes de qué va, pasa a la página 120). En la sección independiente *Xplorer a bordo* (página 122) se mantienen los del Xplorer con su correspondiente sorteo.

BATMAN Y ROBIN

Si al pasear por las calles de Gotham City te flaquean las piernas, sigue el consejo que te regalamos a continuación para tener más energía que el conejito de Duracell. Cuando veas una motocicleta amarilla, síguela durante un rato y serás recompensado con un ítem de salud.



CHRONICLES OF THE SWORD

Una de passwords

Con SADAIN te saltas las primeras partes del juego, y con MAZOE empiezas justo antes de llegar al oro de las hadas (antes de cargar el segundo disco).

DESTRUCTION DERBY 2

Los creadores del apoteósico *Driver* también tienen un brillante pasado, como bien saben los lectores que nos han pedido trucos para el potente *Destruction Derby 2*. Para ellos —y para todos los demás usuarios que se decidan a desempolvar esta joya— ahí van unos truquillos. Lo único que tenéis que hacer es introducir las siguientes palabras cuando el juego os pida un nombre para competir.

Todas las pistas: MACSrPOO
Créditos animados: CREDITZ!
Invencibilidad (sólo en los modos Wreckin' y Stock Car): !DAMAGE!
Ver secuencia de créditos: ToNyPaRk

FINAL FANTASY VII

Estando a punto de llegar el octavo episodio de la saga, el capítulo anterior se niega a desaparecer de esta sección. Este mes le sacaremos las materias del fuego a Fernando Puértolas, que no encuentra por ningún lado la materia de invocación Alejandro.
En la zona del Gran Glaciar (justo después del subjuego de *snowboard*), toca el agua caliente del lago que hay a mano izquierda. Después ve a una cueva que hay en dirección Este, dentro de una zona montañosa; allí habrá una mujer que combatirá contigo en cuanto la toques. Si la vences, recibirás la preciada invocación Alejandro.

GRANSTREAM SAGA

Aunque la única manera de conseguir dinero, magia o energía infinita en este buen RPG es introduciendo códigos para cartucho (búscalos en esta misma sección), quizá os servirán estos consejos para sablear convenientemente a los enemigos que os complican la vida en el juego.

Balanceando el cuchillo

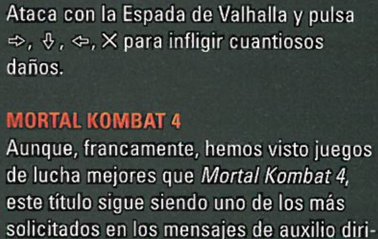
Cuando recibas el cuchillo sagrado de Laramee, pulsa ⇦, ⇩, ⇨, ✕.

Triple corte

Cuando utilices la Espada bastarda rota, pulsa ✕, ✕, ✕ para golpear tres veces.

Como un quitanieves

Con el colmillo del tirano, pulsa la combinación ⇧, ⬉, ⇦, ⬋, ⇩, ⇩ ⇨, ⇨, ⇨ ⇧, ⇧, ✕ para lanzar un ataque imparable.



Quijada arrolladora

Ataca con la Espada de Valhalla y pulsa ⇨, ⇩, ⇦, ✕ para infligir cuantiosos daños.

MORTAL KOMBAT 4

Aunque, francamente, hemos visto juegos de lucha mejores que *Mortal Kombat 4*, este título sigue siendo uno de los más solicitados en los mensajes de auxilio dirigidos a esta sección. Dado que esto demuestra que el *gore* sigue pegando fuerte, nos preguntamos si una castaña pilonga del calibre de *Kensei* hubiera alcanzado mayor aceptación si incluyera escenas fuertes con miembros descuartizados, cabezas arrancadas, vísceras colgantes y Jaime Bores cantando en un karaoke... Disquisiciones aparte, ahí van unos cuantos trucos dedicados a todos aquellos que nos mandan cartas y dibujos llenos de manchas de rotulador rojo y ketchup caducado. Angelitos...

Menú oculto

Entra el kódigo de kombate' 302 213 en la pantalla de 'Versus' par dos jugadores. Luego sal de este combate y entra en el menú de opciones. Resalta la opción

NACIDO PARA CONVERSAR
PROTAGONISTAS
*Andrés



































© Andrés Bello Lorite



© Manolo Pedruelo

'Versus Screen Enabled' y pulsa Bloqueo + Correr durante diez segundos. Ahora podrás elegir entre los siguientes trucos, aunque no podrás activar más de uno a la vez. Ahí va una lista de lo que significa cada opción de la lista de trucos que tendrás a tu disposición:

Ending: Si lo activas verás la secuencia final de tu personaje con tan sólo ganar una pelea.
Fatality 1: Para ver un *fatality* instantáneo, al final de la pelea mantén presionada la flecha hacia debajo de la cruceta y pulsa el puñetazo fuerte.
Fatality 2: Sirve para ver el segundo *fatality* del personaje. Sigue las mismas instrucciones que damos en el caso del *fatality* 1.
Level Fatality: Con esta opción podrás ver los *fatalities* especiales de ciertos escenarios (Goro's Lair y Prison, concretamente). Haz lo mismo de siempre: cuando toque efectuar el *fatality* al final del combate, presiona abajo y pulsa el puñetazo fuerte.

Cambio de ropa
Pulsa Start y cualquier otro botón para rotar dos veces las imágenes de la pantalla de selección de personajes. Activarás una segunda vestimenta para todos los kombatientes a excepción de Sonya y Tanya; en el caso de estas dos luchadores tienes que rotar tres veces las susodichas imágenes de la pantalla de selección.

Luchar como Meat
Selecciona el 'Group Mode' y completa el juego con los dieciséis kombatientes. Una vez hecho esto, selecciona cualquier luchador y empieza una partida. Jugarás como Meat con todos los movimientos del personaje que hayas seleccionado.

Luchar como Goro
Primero acábate el juego con Shinnok. Entonces empieza otra partida y cambia el traje de Shinnok (antes hemos explicado cómo); luego selecciona el icono 'Hidden' —situado en la parte baja de la pantalla de selección de personaje— y pulsa ⇧ x3 y ⇦ para resaltar el icono de Shinnok. Finalmente, aprieta correr + bloqueo.

Luchar como Noob Saibot
En la pantalla 'Versus' para dos jugadores entra el kódigo de kombate 012 012. Abandona la partida y entra en la pantalla de selección de personaje. Selecciona el icono 'Hidden' de la parte inferior de la pantalla. Pulsa ⇧ x2 y ⇦ para resaltar a Reiko. Ahora pulsa correr + bloqueo.

Selección de escenario
Entra en el menú del modo 'Practice' y selecciona el escenario que vaya justo delante de aquel que quieres conseguir. Empieza el modo de práctica y abandona inmediatamente la pantalla. Empieza una partida para un jugador y aparecerá el escenario que deseas.

Ver biografías
Entra en el modo 'Kombat Theater', selecciona el personaje deseado y pulsa bloqueo.

Kódigos de Kombate
Entra el código correspondiente en la pantalla 'Versus' para conseguir el efecto deseado.

Efecto	Código
Ganar de un tortazo	123 123
Modo Noob Saibot	012 012
Lluvia roja (en el escenario de lluvia)	020 020
Kombate explosivo	050 050
Desactivar perder armas	002 002
Desactivar lanzamientos	100 100
Desactivar daño máximo	010 010
Desactivar lanzamientos y daño máximo	110 110
Armas al azar	111 111
Empezar con un arma al azar	222 222
Empezar con las armas cogidas	444 444
La tira de armas	555 555
Kombate silencioso	666 666
Cabezones	321 321
Combatir en el escenario de Goro	011 011
Luchar en el escenario de Scorpion	022 022
Luchar en el escenario de las caras azules	033 033
Luchar en la tumba	044 044
Luchar en el escenario de lluvia	055 055
Luchar en el escenario de la serpiente	066 066
Luchar en el templo Shaolin	101 101
Luchar en el bosque viviente	202 202
Luchar en la trena	303 303
Luchar en el hoyo de hielo	313 313

NUCLEAR STRIKE

Misiones especiales de reconocimiento
Para empezar una versión especial de reconocimiento de cualquier misión, introduce el password EAGLEYE en la pantalla de contraseñas. Puedes introducirlo después de entrar el password del nivel que quieres jugar, y así podrás volar libremente por ese nivel. Nadie te disparará, aunque tú tampoco podrás ametrallar nada. De todas maneras, te ofrece una estupenda oportunidad para explorar la pantalla en cuestión antes de jugarla.

Evitar la emboscada
En el primer nivel, alrededor de la caja que tienes que recoger hay una serie de casetas. Destrúyelas antes que nada para evitar la emboscada posterior.

Vidas extra
Si quieres cuatro vidas, entra el password PHOENIX. Si quieres cinco, prueba con WARRIOR.

Vídeo previo de *Future Strike*
Introduce el password COMMERCIAL y podrás observar una secuencia de vídeo de *Future Strike*, el siguiente título de la serie *Strike*.

Modo Dios
Para obtener armadura infinita, combustible ilimitado e intentos infinitos, entra el password PACKISBACK.

Vidas infinitas
Introduce el password LAZARUS para volar eternamente.

Recarga de munición infinita
Introduce el password GOPOSTAL.

Primera misión sin enemigos
Introduce el password AVENGER.

Más velocidad
Introduce el password WARPDRIVE para que tus vehículos sean más veloces.

Consumo de combustible reducido
Introduce el password MPG y gastarás en combustible menos que una lombriz en pintauñas.

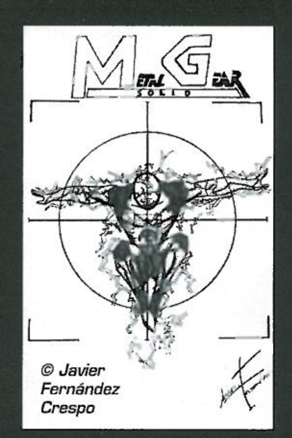
PSYCHIC FORCE

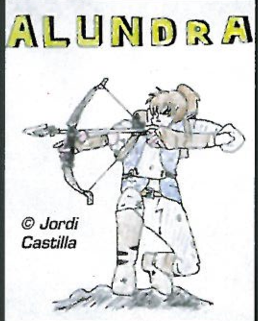
Fuerza psíquica es lo que se necesita para no desfallecer intentando comprender algunos de los mensajes que aparecen en el contestador de nuestra línea 906. Pero "Fuerza Psíquica" es también el título de uno de los juegos de lucha más originales que existen para PlayStation; en él, la magia relega a un segundo plano a los puños desnudos.

Luchar como Keith
Mantén pulsado Start + Puño Fuerte + Puño Flojo + Guarda mientras se carga la pantalla de selección de personaje y podrás jugar con Keith. Otra manera de conseguirlo consiste en completar el juego con todos los personajes sin usar ni una continuación en modo arcade y utilizando el nivel de dificultad 'Very Hard'.

RESIDENT EVIL

Rosario Toledo nos pide desesperadamente los *passwords* que hay que introducir en el ordenador del laboratorio de *Resident Evil*. No deberíamos contestarle porque acabamos de publicar una fastuosa revista especial sobre los dos *Residents*, pero como nos cae bien y tenemos la esperanza de que nos envíe una foto dedicada, vamos a echarle una mano. Los palabras clave son: JOHN como *login*


© Javier Fernández Crespo



© Jordi Castilla

¡¡¡GANADOR!!! Premio: tarjeta de memoria de 2 MB, camiseta y gorra de *PlanetStation*.

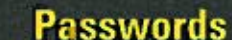

© José Javier del Castillo



© Mario Álvarez

AL HABLA





name y ADA como *password* propiamente dicho. Finalmente deberás introducir MOLE para abrir la puerta B3. De nada, guapa.

ROSCO MC QUEEN FIREFIGHTER EXTREME

¿Harto de no comerte ni un ídem, Mcqueen? Tranquilo, aquí está *PlanetStation* para echarte una manita (¡con el juego, *aprovechao*, que tu vida personal no nos incumbe!).

Passwords

Laundry 2: Fluffy
Laundry 3: Sweaty
Auto 1: Hotrod
Auto 2: Grease
Auto 3: Bigend
Harolds 1: Smelly
Harolds 2: Wide tv
Harolds 3: Pillow
Leisure 1: Tricep
Leisure 2: Motion
Leisure 3: Hiphop
Residential 1: Kennel
Residential 2: Barrel
Runaround: Splash

SPIDER

A pesar de tener ya unas cuantas primaveras a sus espaldas, los enemigos de este juego siguen siendo muy duros de pelar y más peligrosos que un copiloto de rally tartamudo. Aquí tienes la lista completa de passwords para olvidarte de ellos y saltar de fase en fase.

Modo pulga

Para que la araña se reduzca a la mínima expresión, pausa el juego y aprieta ▲, ■, ●, ▲.

Recargar municiones y energía

Pausa el juego y pulsa ▲, ×, ×, ×, ●, ×, ■, ▲, ×, ▲, ●.

Passwords

Laboratorio

Lab Floor: 1FMLC 939GP R8F3B F7KT1
Sinks: CHMLC 939GP R8F3L WGTS3
Lab Top: 86MLC 939GP R8F3V FQ5S4
70's Room: FW1MC 939GP R8F3B F7KT1

Fábrica

Boxes: FW1MC 939GP R8F36 DTTS3
Conveyors: BSRMC 939GP R8F3V TKKT1
Machine Room: WDRQC 939GP R8F3L M8S95
Tubes: 8WV5L 939GP R8F36 DTTS3
Mechanical Arm: 8WV5L 939GP R8F3G 1QJB4

Ciudad

Down the Street: 9WV5L 939GP R8F3L RT6S4
Side Of Building: 6SXXS 939GP R8F3L RT6S4
Park: W9PNT 839GP R8F3B 9LVS3
Under the Street: N7KB3 Y19GP R8F3V 95HR5
Along the Street: N7KB3 Y19GP R8F3G GK4T3

Museum

Display Cases: P7KB3 Y19GP R8F3B PFGC3
Volcano: G7KB3 Y11GP R8F3B PFGC3
Dinosaur Bones: H7KB3 Y1QFP R8F3Q XSDS4
Model City: J7KB3 Y1GWP R8F31 766D1
Temple: K7KB3 Y1B15 S8F3Q XSDS4
Museum Boss: K7KB3 Y1B15 S8F3B TQBB4

Alcantarillas

The wells: V7KB3 Y1B15 S8F3Q S7QC1
Along the Sewer: W7KB3 Y1VBV P8F3L C1M95
Food Carton: X7KB3 Y1VLN 7BF31 CH1C3
Up the Well: Y7KB3 Y1VV1 6QF3Q S7QC1
Ryan's World: Q7KB3 Y1LDR TQD3V KCDT1

Laboratorio malvado

Circuit Boards: Q7KB3 Y1LDR TQD3L CQSR3
Lab Top: R7KB3 Y118H 56T1W TY4R4
Hard Drives: S7KB3 Y118H 56T1T CQSR3
Brian's Folly: T7KB3 Y118H 56TIF NY4R4
On the Ceiling: T7KB3 Y118H 56TIT C4LD1
Kip's Bonus: 68KB3 Y118H 56T15 1P6C4
Brain Boss: 68KB3 Y118H 56TIT MVM35

CÓDIGOS ACTION REPLAY

Nota: Excepto en los casos en que se indica lo contrario bajo el título, estos códigos —compatibles con varios cartuchos de trucos— han sido probados con las versiones inglesas de los juegos. Es posible que en las versiones españolas algunos de los códigos no funcionen.

BREATH OF FIRE 3

Vidas infinitas
866AA0C2 5922
Vida al máximo
866AA0DC 5922
Magia al máximo
866AA0DA 5922
Filo letal
866AA0CA 595D
Armadura de mithril
866AA0C9 595D
Escudo del dragón
866AA0D0 5999
Gorro de mallas
866AA0CF 5961
Anillo de sabiduría
866AA0CE 5956
Anillo de hielo
866AA0CD 5964
Espada emplumada
866AA0CA 5964
Daga real
866AA0CA 5963
Daga pesada
866AA0CA 5960
Ráfaga espiritual
866AA0CA 593F
Ascensión
866AA0CA 595F
Cuchillo bloqueador
866AA0CA 595C
Espada de bronce
866AA0CA 595B

CIVILIZATION II

ROMANOS/RUSOS/CELTAS:
29999 Monedas de oro
8665DF10 C67F
10 Monedas de oro
8665DF10 5964
Avance rápido
8665DF12 C67F
Congelar el desarrollo
8665DF10 595A

BABILONIOS/ZULÚES/JAPONESES:
29999 Monedas de oro
8665E188 C67F
10 Monedas de oro
8665E188 5964
Avance rápido
8665E18A C67F
Congelar el desarrollo
8665E18A 595A

EGIPCIOS/AZTECAS/ESPAÑOLES:
29999 Monedas de oro
8665F078 C67F
10 Monedas de oro
8665F078 5964
Avance rápido
8665F07A C67F
Congelar el desarrollo
8665F07A 595A

GRIEGOS/INGLESES/CARTAGINESES:
29999 Monedas de oro
8665FB68 C67F
10 Monedas de oro
8665FB68 5964
Avance rápido
8665FB6A C67F
Congelar el desarrollo
8665FB6A 595A

ALEMANES/FRANCESES/VIKINGOS:
29999 Monedas de oro
8665E600 C67F
10 Monedas de oro
8665E600 5964
Avance rápido
8665E602 C67F
Congelar el desarrollo
8665E602 595A

AMERICANOS/CHINOS/PERSAS:
29999 Monedas de oro
8665F1F0 C67F
10 Monedas de oro
8665F1F0 5964
Avance rápido
8665F1F2 C67F
Congelar el desarrollo
8665F1F2 595A

INDIOS/MONGOLES/SIOUX:
29999 Monedas de oro
866500E0 C67F
10 Monedas de oro
866500E0 5964
Avance rápido
866500E2 C67F
Congelar el desarrollo
866500E2 595A

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Construcción instantánea (Presiona R2)
766F13B2 595C
8658EFDC 595A

ALIADOS
Dinero infinito
8658F62C 504F
Poder infinito (R2 para activarlo)
766F13B2 595C
8658F648 504F

SOVIÉTICOS
Dinero infinito
8E58FAF0 504F
Poder infinito
8E58FA0C 504F
865B9E18 604F

GRANSTREAM SAGA

Dinero infinito
8672E8B4 785F
Magia infinita
8672EF72 5C37
86626E22 5C37
Energía infinita
865F0DDC 59C6
865F0D1C 59C6
86626E24 5982





CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 - 507 269




Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio urgente - 850 ptas.



19.900 playstation + dual shock + disco demo

23.990 playstation + dual shock + duo shock plus + memory card 1Mb. + disco demo




8.990 pistola assassin con pedales y retroceso

9.990 volante mad catz 2 (analógico, vibración, volante funda de piel)

15.990 volante speedster



22.990 playstation + dual shock + 1 mando + memory card 1 Mb. + disco demo












4.500 dual shock

3.990 dual shock blaze (ROJO, TRANSPARENTE, AMARILLO, VERDE, AZUL, NEGRO)

3.990 joystick devastator

2.100 control pad

2.100 memory card (NEGRA, ROJA, BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, AZUL, VERDE, GRIS OSCURO, NARANJA)

4.990 pack periféricos

2.500 maletín juegos cd case

AIRONAUTS 8.490



APE ESCAPE 7.990



ASTERIX 7.490



ATTACK OF THE SAUCERMAN 6.990




BICHOS 7.990

BOODY ROAR 2 7.490



BUGS BUNNY 7.490



CAPCON GENERATIONS 7.490



CASTROL HONDA 8.490




CHESMASTER II 8.490

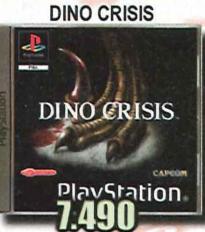
COLIN McRAE RALLY 4.990



CROC 2 + memory card 7.490



DINO CRISIS 7.490



DIRVER'S DREAM 7.490




DRIVER 8.490

FINAL FANTASY VII 3.490



GRAN TURISMO 3.490



METAL GEAR SOLID 8.490



NO FEAR (Mountain Biking) 8.490





OMEGA BOOST 6.990

POINT BLANK 2 6.990



RUGRATS 8.490



SHADOW MAN 7.490



SILENT HILL 8.490





SOUL REAVER 8.490

SPEED FREAKS 7.990



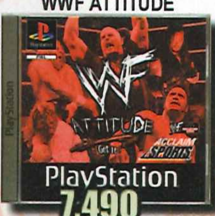
STREET FIGHTER ALPHA 3 7.490



SYPHON FILTER 7.990



V-RALLY 2 8.490


WWF ATTITUDE 7.490

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

ENVIO A DOMICILIO
CLUB DE CAMBIO
COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967 50 52 26

ALBACETE
PROXIMA APERTURA

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 96 666 05 53

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 93 814 38 99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972 41 09 34

LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLeida
Tlf.: 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968 40 71 46

SAN SEBASTIAN
NUEVA APERTURA
Trueba, 13
SAN SEBASTIAN
20001 - Guipúzcoa
Tlf.: 943 32 79 49



TARRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 94 447 87 75

SI TIENES UNA TIENDA, O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
967 505 226

Cuenta atrás

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades bomb

La PSX no es la consola más moderna ni la más potente del mercado, pero hay un aspecto en el que no hay quien la supere: el número de juegos disponibles. Y, como podéis ver en esta tabla, el aluvión de nuevos títulos está muy lejos de cesar: hasta el próximo diciembre está previsto que debuten casi 90 juegos (sin contar los que se puedan lanzar en el propio mes de diciembre, que casi ninguno de los distribuidores españoles ha anunciado todavía). El futuro se presenta tan brillante que no podremos vivir sin las gafas de sol.

TÍTULO	FECHA PREVISTA	DESARROLLADOR	DISTRIBUIDOR
Discworld Noir	Septiembre	GT	Virgin
G Police 2	Septiembre	Psygnosis	Sony
Hot Wheels	Septiembre	EA Studios	Electronic Arts
John Madden 2000	Septiembre	EA Sports	Electronic Arts
Legacy of Kain: Soul Reaver	Septiembre	Eidos	Proein
Mulan Story	Septiembre	Revolution	Sony
No Fear Downhill Mountain Biking	Septiembre	Codemasters	Proein
Rainbow Six	Septiembre	Take 2	Proein
Rat Attack	Septiembre	The Learning Co.	Proein
RC Stunt Copter	Septiembre	Shiny	Virgin
Re-Volt	Septiembre	Acclaim	Acclaim
ShadowMan	Septiembre	Acclaim	Acclaim
South Park	Septiembre	Acclaim	Acclaim
SW: La Amenaza Fantasma	Septiembre	LucasArts	Electronic Arts
X-Files	Septiembre	FOX Interactive	Sony
Brunswick Bowling II	Octubre	THQ	Proein
Buster & The Bean Stalk	Octubre	Terraglyp	Sony
Centipede	Octubre	Hasbro	Proein
Championship Motocross	Octubre	THQ	Proein
Chocobo	Octubre	SCEI	Sony
Destrega	Octubre	Koei	Sony
Fighting Force 2	Octubre	Eidos	Proein
Final Fantasy VIII	Octubre	Square Soft	Sony
Formula 1 '99	Octubre	Psygnosis	Sony
GTA 2	Octubre	Take 2	Proein
Gungage	Octubre	Konami	Konami
Kingsley's Wild Adventure	Octubre	Psygnosis	Sony
MGS VR Missions	Octubre	Konami	Konami
Pong	Octubre	Hasbro	Proein
Prince Naseem Boxing	Octubre	Codemasters	Proein
Quake II	Octubre	Activision	Proein
Space Invaders	Octubre	Activision	Proein
SuperCross 2000	Octubre	Acclaim	Acclaim
Tarzan	Octubre	Disney	Sony
Tony Hawk's Skateboarding	Octubre	Activision	Proein
War of the World	Octubre	GT	Virgin
Worms Armagedon	Octubre	Hasbro	Proein
Action Man	Noviembre	Hasbro	Proein
Earthworm Jim 3D	Noviembre	Planet Moon	Virgin
Glover	Noviembre	Hasbro	Proein
Kick Flip	Noviembre	THQ	Proein
Las 24 horas de Le Mans	Noviembre	Eutechnyx	Infogrames
Misadventures of Tron	Noviembre	Capcom	Virgin
Nightmare Creatures 2	Noviembre	Activision	Proein
Qbert	Noviembre	Hasbro	Proein
Ready 2 Rumble Boxing	Noviembre	Midway	Infogrames
South Park Luv Shack	Noviembre	Acclaim	Acclaim
Thrasher - Skate and Destroy	Noviembre	Take 2	Proein
Tomb Raider - The Last Revelation	Noviembre	Eidos	Proein
Tricky Sliders	Noviembre	Capcom	Virgin
Vigilante 8, The Second Offence	Noviembre	Activision	Proein

acceso directo

DINO CRISIS

CUANDO LOS DINOSAURIOS DOMINAN LA PLAY

ESTO PROMETE

Desarrollador: **Capcom**
Editor: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Lanzamiento: **Navidad**

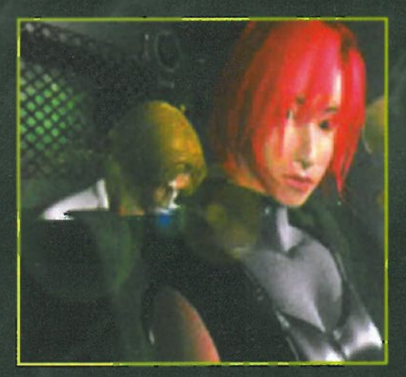




No cabe duda de que *Street Fighter II* y *Resident Evil* han sido las dos grandes sagas que han marcado la trayectoria de Capcom en los 90. Si bien en el caso del mítico juego de lucha la compañía nipona no ha tenido reparos a la hora de estirar el éxito hasta extremos que rozan el patetismo (el simulacro de película protagonizado por Jean-Claude Van Damne tiene más delito que la carrera de Luis Roldán), parece que no va a suceder lo mismo con su emblema del *survival horror*. Shinji Mikami (el cerebro que hay detrás de *Resident*), consciente de que repetir una y otra vez la misma fórmula sólo lleva a agotar la paciencia del público, ha sorprendido a propios y extraños con un juego de terror basado en una temática totalmente nueva.

La nueva joya de Capcom responde al nombre de *Dino Crisis* y en ella deberéis encarnar a una integrante de un grupo de operaciones especiales llamada Regina. Nuestra heroína pelirroja tiene que desplazarse a una remota isla donde un grupo de científicos, encabezados por el doctor Kirk, lleva a cabo unas investigaciones para encontrar un nuevo tipo de energía no contaminante. Como consecuencia de un experimento, la isla ha quedado infestada de dinosaurios y la plaga ha provocado el peor desastre de la humanidad desde aquel horrendo gazpacho de Petit Suisse con trufas que inventó un fatídico día Holybear. Tu misión en *Dino Crisis* consistirá en encontrar a Kirk… y mantenerte con vida para contarlo, claro.

Dicho esto, tras jugar con la versión japonesa os podemos asegurar que este juego goza de la antológica jugabilidad "made in Capcom" que tan larga vida le ha dado a su saga *RE*; sin embargo, hay que advertir que en esta ocasión se ha incidido menos en el terror para potenciar más los elementos de acción. Este título está plagado de escenas escabrosas y de sustos de muerte, por supuesto, pero más que miedo, lo que siente el jugador es una angustia nerviosa al verse acechado por la jauría de veloces dinosaurios que pueblan los escenarios.





TYRANOSAURUS SUPERSTAR

Y es que, sin duda alguna, las auténticas estrellas de *Dino Crisis* son los lagartos jurásicos. El equipo de Mikami ha estado analizando fotograma a fotograma las dos entregas fílmicas de *Parque Jurásico*, eso está claro, porque los dinosaurios que pueblan el juego se mueven de forma idéntica a las criaturas de Steven Spielberg. Hasta los pelillos de la nariz se te pondrán como escarpias cuando veas a los velocirraptores subirse sobre una mesa de un salto y luego lanzarse de cabeza hacia ti con las fauces abiertas (no habíamos visto un comportamiento tan salvaje desde el día en que los redactores de *Planet* fueron a recoger la paga extra). La gama de reptiles –bastante

LOS T-REX LAS PREFIEREN PELIRROJAS

La primera vez que te encuentres cara a cara con el T-Rex se te aflojarán hasta las muelas del juicio. Aunque en esta primera cita sólo verás su cabeza a través de un ventanal, te aseguramos que la increíble exhibición de fuerza bruta de este bicho no es apta para corazones delicados.

El lagarto empieza su numerito ventilándose a un científico como si fuera una empanadilla de atún, para ir abriendo boca, y luego te deleitará con un Tyrano-aullido huracanado que te hará retroceder. La única opción para sobrevivir consiste en aprovechar el momento en que abre las fauces para empuñar la escopeta y hacer puntería en sus caries.













–¡Por favor, ayúdame!
–Sí, hombre, yo le dejo que me roa la pierna para que tú escapes.



Parece que Godzilla ha encogido bastante desde que pilló el moquillo.

EL PUZZLE PERDIDO

Olvidaos de los patéticos acertijos de *Resident Evil 2* al estilo: "Parece que aquí hay un interruptor que abre una puerta que debes cruzar por narices para acabar el juego; ¿lo pulsas? Sí / Claro / También". En *Dino Crisis* el nivel de exigencia de los puzzles es bastante más alto, aunque tampoco creemos que haga falta ser un Einstein para salir adelante. Los rompecabezas exigen soluciones que van desde mover cajas con una grúa para acceder a un pasaje hasta utilizar tres tipos de gases diferentes en la proporción adecuada para desintoxicar la atmósfera de un laboratorio (por cierto, si alguien sabe dónde los venden que nos escriba, a ver si podemos eliminar de una vez el mortal tufo a tigre y nicotina que inunda la Redacción durante los cierres). Sin embargo, lo que nos ha dado más quebraderos de cabeza son las contraseñas escritas en clave que hay que descifrar para abrir algunas puertas; más que nada porque las pistas, de momento, están en japonés.



amplia– incluye pequeños *compys*, pterodáctilos voladores y un Tyrannosaurus Rex que sólo se puede calificar de ¡ENORME! Todos ellos han sido reproducidos con unas fantásticas texturas cuyo nivel de detalle es simplemente asombroso. Cuando veas, por ejemplo, cómo el T-Rex mueve los ojos en busca de tu cuerpo, se te va a abrir la boca hasta la altura del esternón.

Lamentablemente, estas fieras se convierten en unas nenazas anémicas que muerden el polvo al primer disparo en el nivel fácil de la versión japonesa. Pero que no cunda el pánico: gracias a Dios existe un modo normal en el que las pasaremos más canutas que la mujer barbuda haciéndose la depilación a la cera. La escasa munición para nuestro armamento sólo nos deja tres opciones: utilizar dardos tranquilizantes para dejar K.O. a los lagartos durante un rato, activar las barreras eléctricas para mantener las distancias, o bien ¡correr como un poseso!

Si no te andas con cuidado sufrirás un ataque que deja a los zombis de antaño como simples principiantes. Los dinosaurios son capaces de morder las prietas carnes de Regina, sacudirla luego como a una muñeca de trapo y lanzarla finalmente por los aires como quien que tira un *kleenex* usado. Lo peor es que a veces estos bichos consiguen que perdamos nuestra arma, dejándonos más vendidos que a Sansón con un ataque de alopecia.

Mención aparte merecen algunos eventos especiales –se distinguen porque aparece la palabra 'Danger' (Peligro) en pantalla– en los que para permanecer vivos deberemos martillear los botones del pad al estilo de la secuencia de tortura de *Metal Gear Solid*. Si no eres lo suficientemente rápido, nuestra pelirroja favorita puede acabar aplastada, descuartizada o devorada.

DIFERENTE PERO IGUAL

Dejando a un lado los nuevos enemigos, está claro que este juego sigue todas las premisas que vimos anteriormente en *Resident Evil*. Cierto es que ahora los entornos están creados a base de polígonos y que se han superado por completo los viejos fondos renderizados, pero, pese al cambio, la cámara sigue mostrándonos una serie de planos fijos que van pasando de forma secuencial (solamente en algunas secuencias la cámara se mueve para dar dinamismo a la acción). El juego mantiene, pues, ese *look* cinematográfico que tanto le gusta a Mikami.

Tampoco el sistema de control trae muchas novedades que digamos. Los programadores de Capcom han ignorado por completo los *sticks* analógicos y tan sólo se han introducido un par de mejoras en el sistema de control. Ahora pulsando R2 el personaje da un giro de 180°, se puede andar y apuntar con un arma a la vez, y esta vez sí se han utilizado las vibraciones del Dual Shock para realzar los momentos de tensión.

UNA MUJER CREA SU PROPIO DESTINO...

Respecto a la duración, os podemos adelantar que aquí hay bastante más terreno para explorar que en *Resident Evil 2*, aunque la extensión se nos sigue antojando corta. Suerte que al menos siempre queda el aliciente de volver a jugar para disfrutar de los recorridos alternativos del juego, ya que muchas veces tienes que elegir entre las dos misiones que te proponen tus compañeros de trifulca, Rick y Gail. Además, vuestras elecciones determinarán el desarrollo de la aventura, ya que *Dino Crisis* goza de tres maravillosas secuencias de vídeo finales.



Cuando Pavarotti dijo que comía como un pajarillo, ya nos imaginábamos algo así.



Capcom podría haber aprovechado para crear un subjuego de dino-futbolín.



Por suerte para los que no entiendan el inglés, el juego está perfectamente subtitulado en japonés.



–¡Tu padre, Patxi! ¿No tenías suficiente con un gatito?

ESTO PROMETE

UEFA STRIKER

ONCE PARES DE STRIKERS

Desarrollador: **Rage Software**
Editor: **Infogrames**
Distribuidor: **Infogrames**
Lanzamiento: **Octubre**



¿Es Traiquer? ¡No, es UEFA!

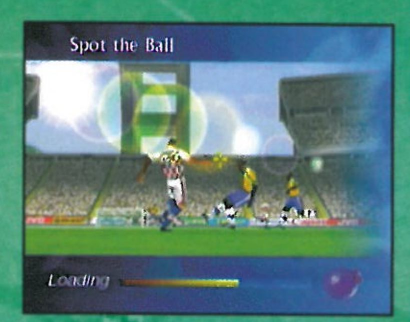


-Sus famos a metergn chinken.
-Pues sí que suena raro el catalán, oyes.

Compartiendo número con el *This is football* de Sony, nos llega el anuncio –y la beta– de un título de Infogrames con pretensiones de aportar algunas novedades al manoseado género del balompié. La primera, sin embargo, nos recuerda a la reciente incursión de Virgin en el terreno del deporte rey con el memorable (y nunca mejor dicho) *Viva Football*. Y es que una de las opciones del juego que ahora nos ocupa nos dará la oportunidad de cambiar la historia del fútbol; se trata del modo 'Partidos Clásicos', en el que podremos escoger el encuentro entre Italia y España del Mundial de Estados Unidos, por ejemplo, y vengar la fractura de tabique nasal que sufrió nuestro estimado Luis Enrique.

Otra de las innovaciones que promete introducir *UEFA Striker* es un un mini-juego al más puro estilo *Telecupón*, consistente en adivinar dónde está la pelotita "desaparecida" ("borrada" sería más exacto) de una determinada imagen futbolera que se muestra.





El apartado de novedades se completa con el modo de entrenamiento, donde podremos obtener unas certificaciones que nos franquearán el acceso a las opciones secretas y torneos extra que incluye *UEFA Striker*.

A todo esto hay que añadir la posibilidad de escoger entre 45 clubs europeos y más de 30 selecciones formadas por jugadores reales. Una vez escogido el equipo nos podremos decantar por uno de los 9 modos diferentes de competición y escoger el lugar donde queremos que se sitúe la cámara.

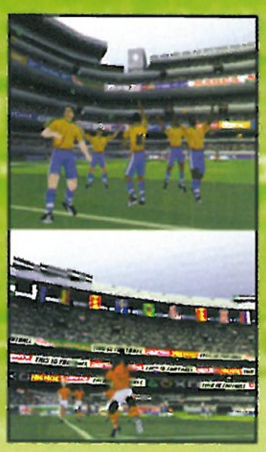
Quizá lo único que hemos echado en falta al jugar con esta versión beta de *UEFA Striker* ha sido una mayor facilidad en el control del balón y una mayor variedad de movimientos en los jugadores. Si los hombres de Rage son capaces de arreglar estos problemillas antes de lanzar la versión definitiva, este título podría ganar en jugabilidad lo bastante como para acercarse al trono incólume de *FIFA 99* e *ISS Pro 98*.



THIS IS FOOTBALL

EL FÚTBOL ES ASÍ

Desarrollador: **SCEI**
Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Lanzamiento: **¿Septiembre?**



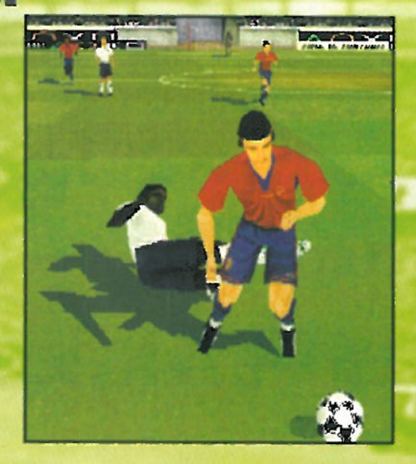
"He ganao, he ganao, y que tranquilo mi quedao"



Que sepáis que PlanetStation no ha cobrado ni un duro por mostrar todos estos anuncios.

FIFA 99, *Michael Owen's WLS'99*, *ISS Pro 98*... ¿Y quién le hará compañía al nostálgico *Viva Football* en la colección de juegos del deporte rey sin numeritos al final? Sony tiene la respuesta y, a juzgar por las primeras imágenes del juego en cuestión a las que hemos tenido acceso, podríamos estar ante un título capaz de marcar algunas diferencias más en el muy concurrido mundo de los simuladores futboleros.

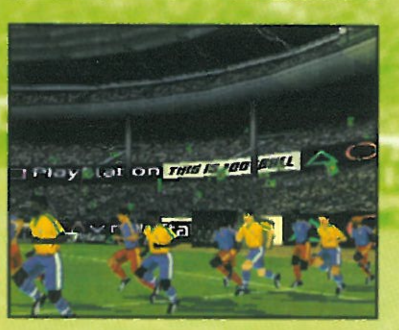
La calidad gráfica de estadios y jugadores promete ser espectacular, y las animaciones (con una velocidad de 25 *frames* por segundo) no se quedarán atrás. La multitud de opciones también será notable: nada menos que 230 equipos, 20 torneos diferentes y 13 estadios (más 2 secretos). Unas cifras que permiten augurar una larga vida a este juego. Además, podrás crear tus propios jugadores y equipos; esto ya es bastante habitual en el género, pero en *This is football* alcanzará tales niveles



de perfeccionismo que incluso podrás diseñar las banderas que ondean en el estadio. Todo ello sin olvidar la opción multijugador: 8 jugadores simultáneos vía multi-tap, lo que significa que podrás unir fuerzas con tus amiguitos en un mismo equipo.

Si a todo esto le sumamos un sistema de control revolucionario por su sencillez, algunas sorpresas ocultas al ir ganando torneos y la locución del comentarista de la COPE Angel





González Ucelay (en la versión española, claro está), sólo nos queda esperar que no se haya incluido también la voz de *butanito*. Y mordernos las uñas hasta la fecha de lanzamiento de *This is football*.

WINNING ELEVEN 3 FINAL VERSION

'HAT-TRICK' PARA KONAMI

ESTO PROMETE

Desarrollador:	KCET
Editor:	Konami
Distribuidor:	Konami
Lanzamiento:	Eso quisiéramos saber

Al igual que en el mundo de los simuladores de carreras, el género de los juegos de fútbol en PlayStation ha encontrado dos tipos de seguidores: los que gustan de la simulación real hasta sus últimas consecuencias, y los amantes de la vertiente más arcade del deporte rey. Hace ya más de un año que Konami sorprendió al segundo grupo trayendo a nuestro país un juego que, sin estar a la altura técnica de la interminable saga *FIFA* de Electronic Arts, consiguió enganchar a los usuarios ofreciendo una acción rápida, frenética y accesible desde el principio. Así logró *ISS Pro '98* –una segunda parte muy superior a su antecesora– superar en cierto modo a *FIFA 98*, haciendo hincapié en un aspecto fundamental: la jugabilidad.

Con *Winning Eleven 3*, Konami ha retomado este mismo concepto y lo ha mejorado gracias a una serie de retoques que los usuarios de los títulos anteriores agradecerán. El resultado es el que puede llegar a convertirse en el mejor juego de fútbol para nuestra consola.

¿MÁS DE LO MISMO?

Winning Eleven 3 se presenta como la versión post-mundial de *ISS Pro '98*, con las convenientes actualizaciones en los distintos equipos. A primera vista, el juego da la extraña impresión de ser una copia exacta de su antecesor. Pero no os preocupéis: tras un par de minutos sobre el terreno de juego notaremos ciertas mejoras que, aunque no rompen esquemas en lo que se refiere al concepto de la saga, justifican en conjunto el lanzamiento de este tercer título.





Por ejemplo: seguro que muchos de vosotros todavía os acordáis de la familia al completo de la mayoría de porteros de *ISS Pro '98* (¡cuánto los habremos maldecido a todos ellos!). Y es que no era normal que el cancerbero de nuestro equipo decidiera, tras rechazar un potente chut del equipo contrario, echarse una siesta sobre el césped mientras le colaban un gol en sus narices, o que se quedara quieto ante una internada del delantero simpático de turno. Esto no pasará más. En *Winning Eleven* se ha incrementado la inteligencia de los guardametas, de forma que cuando se lanzan a por un balón podemos estar casi seguros de que no darán una segunda oportunidad a los goleadores del conjunto rival. Asimismo se ha aumentado la inteligencia del resto de jugadores de la escuadra, que ahora tendrán un comportamiento más verosímil sobre todo en el caso de los jugadores "estrella"; a diferencia de sus homólogos reales, éstos no sólo destacarán del resto de compañeros de su equipo por lo que cobran a fin de mes. Ilustrémoslo con un bonito ejemplo: cuando el esférico esté en posesión de uno de estos ases, podremos realizar chutes sensiblemente más potentes que los se nos permitían en el anterior título, y el balón será capaz de cruzar distancias increíbles en lugar de caer como una piedra al cabo de unos metros de vuelo sin motor.

SIN PRISA PERO SIN PAUSA

La parte técnica de *Winning Eleven 3* también ha mejorado en algunos aspectos. Los gráficos de los futbolistas están más pulidos –menos pixelados que los de *ISS Pro '98*– y los jugadores cuentan con una complexión física más detallada y creíble. Aparte del hecho de que se mueven con mayor fluidez sobre el césped, aquí no hemos detectado en ningún momento ni una pizca de ralentización en el juego.

Todas estas mejoras, lejos de ser innovaciones revolucionarias, cumplen a la perfección su cometido: mejorar la ejecución del planteamiento original de la saga. A menos que haya desagradables cambios de última hora, tanto los aficionados a los juegos de fútbol como los fanáticos de *ISS Pro '98* pueden empezar a ir ahorrando pacientemente en espera del saque inicial de este juego para ir corriendo a por él.





Konami ha incluido un "simulador de Zubizarreta".



Pese a lo sucedido en el último mundial, España todavía aparece en la lista de equipos.



-¡Eh, eh, pásamela, que marco!
-¡Sí, claro, ahora que al portero l'ha dao colitis!



-Por favor, ¿la portería más cercana?
-Sí, todo recto, al fondo.



-Vamosss, muchachinesss, todos bien juntitos y agarraditos de la mano.

40 WINKS
SOÑAR DESPIERTO



Desarrollador: **Eurocom**
Editor: **GT Interactive**
Distribuidor: **Virgin**
Lanzamiento: **Octubre**

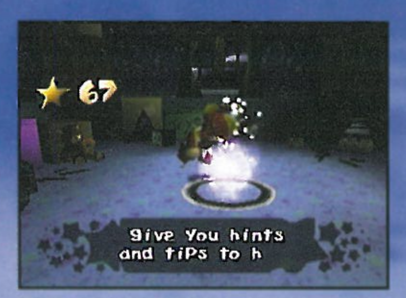

–¡Mamá! ¡Papá! ¿Por qué no me contestáis?
–Ponte las gafas ya, niño, que estás hablando con el cuadro.


Una foto de la primera comunión de Holybear.

Los responsables del último juego de Duke, *Duke Nukem: Zero Hour*, están dándole los últimos toques a una aventura que, al igual que los días de cierre en *PlanetStation*, está basado en el mundo de los sueños. El juego se llama *40 Winks* y en él asumimos el rol de dos niñatos gemelos, Ruff y Tumble, cuya misión consiste en eliminar todas las pesadillas del mundo (una idea: ¿por qué no empiezan cargándose la mayor parte de la programación veraniega de televisión?). Para ello necesitan robar siestas –"siestas" hemos dicho, sí, literalmente– a un científico loco y a su más nefasta creación, un osito de peluche que se gasta más mala uva que Mimosín con una cogorza de suavizante de vinagre.

Dentro del mundo de los sueños encontraremos toda clase de niveles, a cual más peculiar y extravagante. Desde los del mundo de las pesadillas hasta la extraña tierra de los juguetes, todos





ellos tienen en común el hecho de contar con unos escenarios muy cuidados y unos enemigos insólitos. Zombis cabezones, dinosaurios bebés, juguetes mutantes..., todos ellos tendrán el mismo objetivo: despertarnos y acabar de esta manera con nuestra aventura.

Aparte de algunos movimientos básicos de ataque, los protagonistas tienen la capacidad de transformarse en diferentes seres con capacidades especiales: monstruos más fuertes, ninjas con poderes de control mental, bufones con más trucos que un cartucho Xplorer en manos de Juan Tamariz... Eso sí: cada transformación tiene un tiempo límite al cabo del cual nos volvemos a convertir en un crío de ojos saltones.

Aunque a *40 Winks* aún le faltan bastantes aspectos por pulir –las cámaras marean bastante, por ejemplo–, en la versión beta que ha llegado a nuestra Redacción ya se puede apreciar que el diseño del juego está muy cuidado desde el punto de vista técnico. *40 Winks* cuenta con unos gráficos nítidos y coloristas, un motor 3D muy suave y una música que –aparte de recordar bastante a la del genial *Medievil*– cumple un papel primordial a la hora de proporcionar una ambientación muy al estilo de las películas de Tim Burton. Si los desarrolladores no se duermen en los laureles, pronto tendremos en nuestras manos lo que promete ser un auténtico "juego de cabecera" para Play.

THE WAR OF THE WORLDS
CRÓNICAS MARCIANAS

Desarrollador: **GT Interactive**
Editor: **GT Interactive**
Distribuidor: **Virgin**
Lanzamiento: **Octubre**

A los marcianos les gustan las almendras garrapiñadas transgénicas.


–Amigos, nos hemos ruedo...
– ¡Abuelo, dele la vuelta al papel!

La Guerra de los Mundos, esa novela clásica de H.G. Wells con 100 años de solera a sus espaldas, está a punto tener su propio juego para PlayStation. La historia se remonta a finales del siglo pasado, cuando los marcianos –invasores malvados del espacio exterior por antonomasia– deciden conquistar nuestro planeta. Como en un *Independence Day* cualquiera, solo la nación más fuerte del momento –casualmente Inglaterra, la patria de su modesto autor– podía hacer frente a las hordas extraterrestres y, de paso, inaugurar una actividad a la que el mundo del videojuego rendiría pleitesía años más tarde una y otra vez: matar marcianos.

Naturalmente, el juego basado en esta novela pertenecerá al género de la estrategia, aunque incluirá algunos elementos peculiares que le diferenciarán del resto de sus congéneres. En un entorno totalmente tridimensional, el juego pone bajo nuestro mando a las fuerzas armadas británicas con el fin de que erradiquemos la peste alienígena. A diferencia de lo que ocurre en *Command & Conquer* o *KKND: Krossfire*, en *The War of the Worlds* no dirigiremos nuestras tropas desde una perspectiva de "estratega omnipresente" sino que tendremos que mancharnos las manos cumpliendo misiones al pie del cañón, directamente sobre el campo de batalla.

Las primeras misiones constituyen un mero entrenamiento en el que, sin embargo, tendremos ocasión de demostrar nuestra valía en diferentes tareas logísticas: conducir camiones de suministros, pilotar tanques o hacer tiro al blanco con una ametralladora montada en una torreta. A continuación tendremos que decidir sobre un añejo mapa de Inglaterra qué zonas atacar para obtener ventajas tácticas sobre los molestos invasores. Conforme vayamos controlando o conquistando territorios podremos ir desarrollando nuevos ingenios bélicos, tales como tanques más pesados, barcos y aviones.

Aunque la versión beta que hemos recibido tan sólo permite luchar en el bando de los británicos, teniendo en cuenta que en la versión para PC de *The War of the Worlds* también es posible adoptar el bando de los marcianos (no tan numerosos, pero con una tecnología mucho más avanzada), nos tomamos la libertad de imaginar que el lanzamiento definitivo para PlayStation también contemplará esa opción.


"¡Por todos los santos, Patxi! ¿A esto le llamas tú arañitas en el lavabo?





TOMB RAIDER IV
Y VAN DOS PARES

Desarrollador:	Core Design
Editor:	Eidos
Distribuidor:	Proein
Lanzamiento:	Noviembre

Core Design no piensa dejar de ordeñar la ubre de su principal fuente de ingresos: por cuarto año consecutivo Lara Croft estrenará aventura esta Navidad. Esta vez la niña de los peines no se paseará por seis territorios diferentes sino que todo su periplo tendrá lugar en un solo país, Egipto, y –según han declarado los desarrolladores del juego– combinará un argumento muy sólido con muchas novedades y mejoras de todo tipo.

Los creadores de la saga afirman que *Tomb Raider IV: The Last Revelation* dará cabida a muchas cosas que finalmente no entraron en *Tomb Raider III* por falta de tiempo. Los escenarios, por ejemplo, estarán construidos esta vez a base de superficies y formas más complejas que los anteriores terrones de polígonos, ya que los programadores dicen haber reescrito todo el código relacionado con los entornos de juego. Se acabó eso de empujar bloques de aquí para allá, y tampoco habrá palanquitas para abrir y cerrar accesos; los escenarios serán mucho más interactivos, y muchas puertas se abrirán disparando sobre algún tipo de mecanismo. ¿Significa eso que Lara dejará de apuntar automáticamente sobre sus objetivos? Efectivamente; éste es uno de los cambios más radicales de *The Last Revelation* con respecto a las anteriores aventuras de Lara: el punto de mira se manejará a mano, lo que permitirá a Core replantear sustancialmente la mecánica del juego.

Más promesas: para grabar la partida no habrá que sufrir tanto como en *Tomb Raider III*, y habrá un "diario de Lara" que ofrecerá pistas sutiles para solucionar los puzzles que se tercien. El sistema de inventario también se ha cambiado por uno muy parecido al de *Resident Evil*.

Por último, Core vaticina unos gráficos muy perfeccionados con efectos de iluminación más reales, menos *clipping*, más polígonos por personaje –¿adivináis quién será la primera beneficiaria de ello?– y mucho más en general. Esperamos que todo esto vaya en serio, ya que no sería la primera entrega de la saga de las carretas que promete muchas novedades y acaba ofreciendo lo mismo pero más. Seguiremos informando en próximos números de *PlanetStation*.



–Yo, Lara. ¿Tú saber dónde estar tesoro?
–Menos rollo, que zoy de Cádiz. ¡Lo que hay que hacer pa comé, ozú!



Esta cuarta entrega podría llamarse "Lara Croft y el último cruzado... mágico".

RIVAL SCHOOLS 2
LA VUELTA AL COLE EN OCHENTA GOLPES

Desarrollador:	Capcom
Editor:	Capcom
Distribuidor:	Virgin
Lanzamiento:	Navidad

Capcom vuelve a demostrar con *Rival Schools 2* que los beat'em-ups no tienen por qué tener menos argumento que un sello de peseta. Como recordaréis, en la primera parte pudimos asistir a un complicado culebrón entre miembros de diferentes institutos que, por un "quítame allá esos apuntes", no dudaban en mamporrearse bien a gusto.

Más que una secuela, *Rival Schools 2* parece una mera continuación con pocos añadidos respecto al original. Los cinco institutos de la primera parte vuelven a enfrentarse entre sí para demostrar su supremacía ante el resto, utilizando para ello a sus alumnos más brutos. Salvo un par de nuevas incorporaciones, vuelve a repetirse el plantel inicial de luchadores. Asimismo, la parte técnica tampoco ha ganado demasiados enteros, y parece que los diseñadores han optado por mantenerse fieles (es otra manera de decir "qué pocas ganas de trabajar tenemos") al espíritu original del juego.



De nuevo tendremos que enfrentarnos a los contrarios por parejas: mientras uno da el callo tratando de tumbar al rival, el otro se quedará tocándose las narices hasta que decidamos realizar un ataque en equipo. En ese momento, y en función del personaje elegido, obtendremos diferentes efectos: desde ejecutar combos plagados de golpes hasta recuperar parcialmente la barra de energía.

El elemento más atractivo de este nuevo beat'em-up es la inclusión de nuevos mini-juegos ocultos. A los tres de la primera parte (fútbol, béisbol y voleibol) se unen una carrera pedestre y un divertido juego de baile, muy en la línea *Bust a Groove*.



Al contrario que la mayoría de títulos, *Rival Schools 2* va más encaminado a gustar a los incondicionales de la primera parte que a ofrecer innovaciones en el género. Lo que, teniendo en cuenta la gran acogida que tuvo el primer beat'em-up de los escolares, tampoco es una idea tan mala. ¿O sí?

No sabíamos que el último fichaje del Betis uera japonés, pero seguro que es La-pera.

"No sé si me va a pegar con los guantes o con ese par..."







FORMULA 1´99 Y DURAN, Y DURAN...


Debe de ser el primero, porque lleva el maillot amarillo.


Tras su penosa actuación, Schumacher recibe una lluvia de sipis.

Desarrollador:	**Studio 33**
Editor:	**Psygnosis/Sony**
Distribuidor:	**Sony**
Lanzamiento:	**Octubre**

La saga *Fórmula 1* acude una vez más a su cita anual con los aficionados al exitoso género del motor. Con esta cuarta edición Psygnosis se ha propuesto rizar el rizo con el fin de superar el nivel de las anteriores entregas (lo que significa básicamente superar el de la edición del 97, considerada por la mayoría como la mejor de la serie). Una de las metas (y los medios) para conseguirlo es que este *Fórmula 1 99* se convierta en el título más realista de cuantos recrean los circuitos del Grand Prix (y no nos referimos al concurso presentado por el graciosito Ramón García).

Teniendo en mente este objetivo han trabajado con mapas oficiales, fotografías y más de 150 horas de grabaciones de Grandes Premios. De esta manera *Fórmula 1 99* nos permitirá correr por las recreaciones exactas de los 16 circuitos que componen el Campeonato del Mundo de este año. Además, como es habitual en la saga, dispondremos de todas las escuderías y todos los pilotos de esta temporada, incluyendo los españoles Gené y De la Rosa.

Esta nueva entrega incluirá multitud de opciones que permitirán configurar las características del vehículo, desde el tipo de neumáticos hasta el consumo de gasolina. También la táctica adquirirá una importancia vital, ya que contaremos con información del estado de las ruedas y del gasto de gasolina para decidir cuándo debemos hacer las espectaculares paradas en boxes.



Con todo esto, más la inclusión de comentarios en castellano y unos efectos de sonido nunca oídos, *F1 99* intentará dejar el listón más alto que sus predecesores sin caer en la burda repetición. La verdad es que parece tan difícil como que Enrique Iglesias consiga hacer algún punto en *Saber y Ganar*. ¿Lo conseguirá?

WIPE3OUT TECHNO-LÓGICAMENTE SUPERIOR


Ziritione no sabemos si tendrá, pero lo que son ruedas...


-¡A que no me pillas!
-¡Eh! Cuidadito conmigo, que te parto la pantalla.

Desarrollador:	**Psygnosis**
Editor:	**Sony**
Distribuidor:	**Sony**
Lanzamiento:	**Todo llegará**

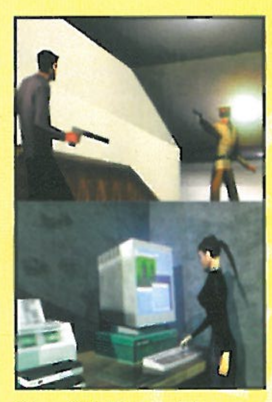
Lo hemos dicho ya muchas veces –la última fue en el *preview* del número 9– pero no nos cansaremos de repetirlo: *Wipeout* es el juego de carreras más *cool* (o *guay*, que viene a ser lo mismo) del planeta. *Gran Turismo* tiene mejor factura técnica y *Colin McRae* más realismo, pero sólo la estrella de Psygnosis puede alardear de haberse convertido en uno de los signos de identidad de una generación: por supuesto, estamos hablando de los *techno-kids* ingleses que tomaron como referente cultural las bandas sonoras de *Wipeout* y el exquisito diseño vanguardista de Designers Republic que envolvía al juego. (En este santo país, en cambio, los *bakaladeros* se conforman con una botella de plástico etiquetada como "Lanjarón" pero que van rellenando una y otra vez con agua del grifo. En fin... *Spain is different*)

Por suerte, la tercera entrega de la serie *Wipeout* contará también con una jugosa selección de artistas que pondrán el fondo sonoro ideal a las carreras más frenéticas vistas en una Play. Para empezar, el reconocido pinchadiscos y remezclador D.J. Sasha se ha encargado de elaborar cinco piezas totalmente exclusivas para este juego. Sin embargo, lo mejor es que cuatro titanes de la escena *techno* cederán canciones a la criatura de Psygnosis: ni más ni menos que Orbital, The Chemical Brothers, Propellerheads y Underworld.



Añadid a esta increíble banda sonora algunas mejoras técnicas tan interesantes como gráficos en alta resolución y opción para dos jugadores a pantalla partida, y obtendréis el producto más *in* desde que salieron las fundas de piel de leopardo para los móviles.

MISSION IMPOSSIBLE SOLID CRUISE


"¡Lo sabía! ¡Esta pantalla es una caja de cartón!"

Desarrollador:	**X-Ample**
Editor:	**Infogrames**
Distribuidor:	**Infogrames**
Lanzamiento:	**Octubre**

A medida que se acerca la fecha de lanzamiento de *Mission Impossible* se van conociendo más detalles de la edición para PlayStation de este título basado en la película que hizo furor hace tres temporadas. En la adaptación de la versión para N64 a la gris, los desarrolladores han tenido que currarse bastantes modificaciones; por ejemplo, las texturas han cambiado porque la PSX tiene menos memoria para este propósito que la consola de Nintendo (total, para lo que le ha servido a la 64 esa...). Pero no todo han sido rebajas de verano en esta conversión: la cantidad de polígonos por modelo ha aumentado hasta el punto de que en algunos casos –aunque, por desgracia, no en el de los personajes– hay más del doble de polígonos que en sus homólogos de "la consola de la niebla".

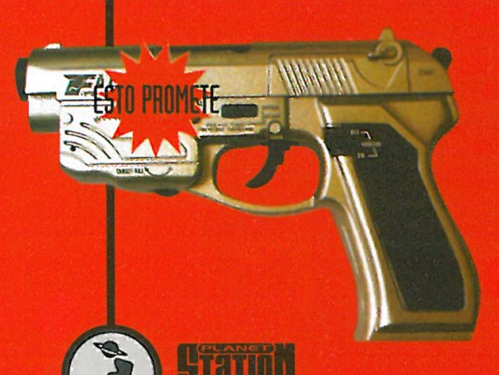
El apartado de las secuencias también ha registrado cambios. Mientras que en la edición N64 eran generadas por el propio motor del juego (al estilo *MGS*, aunque con resultados que podríamos calificar de menos brillantes), en PlayStation –gracias a la mayor capacidad del *tecnológicamente inferior* CD– se verán animaciones creadas en laboratorio.



En vista de la cantidad de alteraciones que anuncia Infogrames para la versión PSX de *Mission Impossible*, nuestra esperanza de que las mejoras afecten también a la parte jugable no se rinde.

ENTRE PISTOLAS ANDA EL JUEGO

¡Basta, basta! ¡Como esto siga así, doblaremos el número de chistes malos! *Solo ante el Playligro, Dan, Don y otros tiros del montón, El bueno, el feo y... ¡al blanco!, Dos Playstoleros y un destino...* Pero vosotros os lo habéis buscado: la cantidad de cartas que llegan a nuestra Redacción acribillándonos a preguntas acerca de juegos de pistola no nos ha dejado otra opción, así que aprovechamos el lanzamiento de *Point Blank 2* para hacer un repaso de los juegos de este tipo que hay en nuestra gris.



FALCON

Fabricante:	**Blaze**
Distribuidor:	**Ardistel**
Precio:	**Disponible en septiembre**

¿Recordáis la famosa pistola con mirilla láser que utilizaba Arnold Schwarzenegger en la primera parte de *Terminator*? Pues con la Falcon podrás hacerte la ilusión de ser un cyborg cara-cuadrada que donde pone el infrarrojo, pone la bala. Eso sí: dentro de unas semanas, ya que el ejemplar que ha llegado a nuestra Redacción es tan sólo un prototipo de un producto que no está todavía disponible en el mercado.

Gracias al puntero láser que incluye esta pistola (muy parecido al que utilizan los gamberros de cine para señalar las partes pudientes de Tom Cruise y Nicole Kidman en plena proyección), sabrás en todo momento a qué punto exacto de la pantalla estás apuntando. Las ventajas de este artefacto están muy claras: VES de forma permanente el punto exacto al que irá a parar la bala sin necesidad de utilizar la vieja técnica del tanteo a base de balazos indiscriminados. Para asegurarse de que las previsiones de trayectoria son acertadas, los diseñadores han incluido

ENTRE PISTOLAS ANDA EL JUEGO

La secuela de uno de los títulos para pistola con más solera de la Play, el insigne *Point Blank*, nos lo ha puesto tan a tiro que no lo hemos podido evitar. Aunque escasos, los juegos de pistola han dado mucho juego en el planeta PlayStation. Hasta ahora han salido en España exactamente cinco: *Time crisis* (todo un clásico), *Area 51*, *Krypt Killer*, *La Jungla de Cristal* y el mencionado *Point Blank*. En este reportaje les echamos un vistazo a todos ellos y a un par más: el sofisticado *Elemental Gearbolt* –sólo disponible de importación, al menos de momento– y el campechano *Point Blank 2*.

Como estos títulos son menos jugables que un yo-yo de *porexpán* si no se dispone del periférico adecuado, damos un repaso también a lo largo de estas páginas a las pistolas que se pueden encontrar en nuestro país. Hay bastante entre lo que elegir y no está nada mal; desde la oficial de Namco (la G-Con 45) hasta la versión mejorada de la Predator de Logic 3, pasando por la variada gama de modelos de los solventes señores de Blaze: la Avenger, la Erazer, la Scorpion y la innovadora Falcon, que te ofrecemos en primicia dada su condición de prototipo al cierre de esta edición de *PlanetStation*.

Déjate llevar por este exhaustivo reportaje y luego... ¡apunta bien!

una ruedecilla tipo "dial de radio" que permite calibrar con precisión la mirilla; de este modo está garantizado que el haz de láser coincidirá exactamente con el destino final de los disparos.

Por si fuera poco, el aspecto de la pistola resulta bastante atractivo –a imitación de las *pipas* automáticas de *Corrupción en Miami*– y el gatillo es de lo más suave que hemos tenido ocasión de probar. La única pega es, cómo no, el efecto de retroceso tipo "castañuela", cuyas virtudes ya degustamos con la Avenger (otro modelo de Blaze). Aparte de que es un engorro tener que enchufar la pistola para que funcione el retroceso, el supuesto realismo que da una pieza de plástico que percute al ritmo de los tiros no compensa el inevitable dolor de cabeza que provoca en el usuario. ¿Cuándo demonios construirá alguien una pistola con el fantástico sistema de retroceso de las máquinas de los salones recreativos?

Tampoco estaría de más que, para redondear este producto, se incluyera un pedal para jugar con *Time Crisis* o que, al menos, se pudiera conectar uno; nosotros no hemos tenido más remedio que utilizar nuestro invento particular: un mando digital en el suelo con la caja de un CD de José Luis Perales encima a modo de plataforma pisoteable.

De todas maneras, nuestro veredicto final sobre la Falcon llegará cuando tengamos la versión definitiva del producto en nuestras manos. A la espera de probar lo que realmente se venderá en las tiendas, sólo podemos decir que el prototipo que hemos tenido el privilegio de catar es más que prometedor.

POINT BLANK 2

NAMCO LA ARMA DE NUEVO

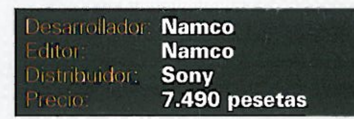








– Beeee...
– ¿Qué quieres, hija? ¿Qué culpa tenemos nosotros de que nos robaran la moto?



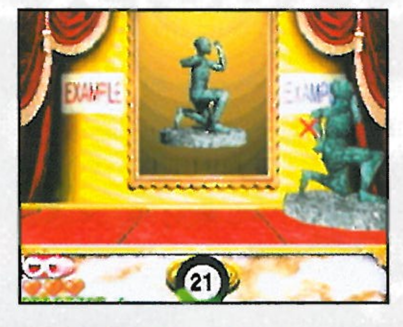
Desarrollador:	**Namco**
Editor:	**Namco**
Distribuidor:	**Sony**
Precio:	**7.490 pesetas**

Hace aproximadamente un año, los usuarios de PlayStation pudimos disfrutar de la conversión de recreativa *Point Blank*, un shoot'em-up por el que los asiduos a los salones recreativos se daban de tiros por jugar. El juego nos presentaba a los primos aventureros de Epi y Blas, los doctores Dan y Don, en sus empeños por demostrar que donde ponían el ojo ponían la GunCon.

Pues bien, los cabezones pistoleros vuelven ahora con una segunda parte plagada de retos nuevos y delirantes en los que probar nuestra puntería. Unos retos más propios de una barraca de feria rural que de un juego de disparos al uso, pero ahí reside precisamente una buena parte de su gracia.

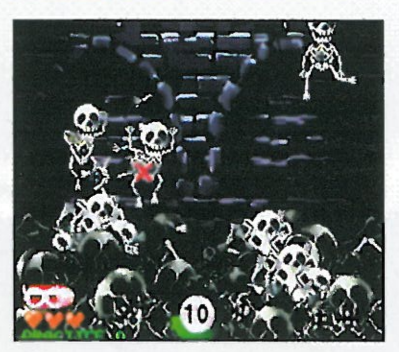
MUCHO MÁS DE LO MISMO

En *Point Blank 2*, la idea sigue siendo la misma: apuntar y ametrallar los diferentes objetivos de cada nivel, pistola en mano (mejor que no lo pruebes con el controlador, porque podrían ser tus nervios los que acabaran por los suelos). Para ello contamos con una retahíla de modos de juego en los que pueden competir hasta 4 jugadores, así como la opción de enfrentarse "solo ante el peligro".









En esta ocasión se ha sustituido el extraño RPG de *Point Blank* (aquel subjuego llamado 'Point Blank Island') por una aventura mucho menos enrevesada y a la vez más divertida: el modo 'Theme Park'. En él asumiremos el papel de un chico que visita un parque de atracciones armado con una pistola (lo normal, vamos) y ha de encontrar a una princesa secuestrada mientras su padre –el rey– estaba en el lavabo (lo dicho: la rutina diaria de cualquiera). A partir de aquí obtendremos cuatro tickets para subir en distintas atracciones, donde nos enfrentaremos a diversos bicharracos hasta que encontremos a la infanta desaparecida.

Además de este estrambótico juego, también podremos probar nuestra habilidad en el modo 'versus', así como en batallas, torneos por equipos o el inevitable modo arcade. El más destacable de todos ellos es sin duda el 'Turf War': como en el juego de tablero *Othello*, en esta opción tendréis que retar en duelo a los contrarios para robarles sus casillas en un número limitado de rondas.

Pero el aspecto más sobresaliente de este *Point Blank 2* es la inclusión de nuevos niveles (más de 50), la mayoría de ellos con algo en común. A los usuarios de gatillo fácil hay que advertirles que, en la mayoría de fases, ahora no se trata de ser el más rápido en disparar; a diferencia del primer título, en esta secuela hay que utilizar de vez en cuando el cerebro (ieh, pero no mucho! ino se me vayan a medio artículo!). Así, por ejemplo, tendremos que hacer operaciones aritméticas y disparar al número resultante, completar una palabra –en inglés– o buscar los siete errores entre dos dibujos en movimiento.

SCORPION

Fabricante:	**Blaze**
Distribuidor:	**Ardistel**
Precio:	**5.995 pesetas**

Quizá la pistola Scorpion no tenga la precisión de tiro de la *GunCon* ni el pedal de la *Avenger*, pero no se puede negar que es la pistola más *cool* y con más *glamour* del mercado. Aunque pueda parecer una tontería, nosotros creemos que apuntar a la pantalla con un armatoste de plástico gris que recuerda tan sólo remotamente a un arma de fuego le quita bastante gracia a los juegos de disparo. Si te parece una exageración, acércate a una tienda para agenciarte una Scorpion (por cierto, su precio es más que asequible) y verás qué cambio.

Cuando tienes entre tus manos esta imitación de la Walther PPK de James Bond te dan unas ganas irrefrenables de jugar con ella a "polis y ladras" como si tuvieras 12 años. Y a la hora de usarla como es debido con la Play ya es el acabose: la Scorpion es tan práctica y manejable que te permite disparar a la pantalla con una sola mano y arqueando la ceja cual Roger Moore en plena labor "interpretativa". Si el sistema de retroceso/vibración no fuera tan poco creíble estaríamos ante la pistola perfecta. *PlanetStation* recomienda especialmente usar este periférico con el modo 'Special' de *Time Crisis* (ya sabéis: el juego ambientado en el hotel de lujo) y, a ser posible, vistiendo un elegante esmoquin. El Don Perignon y la banda sonora de John Barry son facultativos.

puntuación



¡¡SORTEAMOS 5 SCORPION!! Recorta y envía este cupón a:
Concurso Scorpion
PlanetStation-Editorial Aurum
c/Joventut, 19 08830 Sant Boi de LLob.

Nombre

Dirección





Al igual que ocurría con su predecesor, la parte técnica no es el fuerte de *Point Blank 2*. Tanto los gráficos como el sonido cumplen su cometido de manera funcional, sin despilfarros, dotando al juego del mismo aspecto cutre y desenfadado que caracterizaba a la primera parte. Excepto un par de pantallas que presentan elementos poligonales, el resto de niveles están diseñados con *sprites* planos; y el sonido, aunque algo mejorado respecto a *Point Blank*, sigue teniendo ese tufillo a órgano PT-82 de verbena de poca monta. Sin embargo, toda esta simpleza técnica se agradece en los tiempos de carga, ya que la sencilla construcción de los escenarios hace que sean muy breves.

El nuevo shoot'em-up de Namco no defraudará lo más mínimo a los seguidores de la primera parte. Con un mayor número de modos de juego, un modo historia mejorado y, sobre todo, una multitud de niveles nuevos absolutamente delirantes, *Point Blank 2* es el juego ideal para reunir a unos cuantos amiguetes ante la Play y matar –a tiros– los ratos muertos de las tardes veraniegas.

EN FIN...

arriba
- Múltiples modos de juego
- Nuevos y demenciales niveles
- Adicción a tiros

abajo
- Técnicamente justito
- Si no te gustó el primero...

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	2,5
jugabilidad	4,5
duración	4
vidilla	4,5
global	4

POINT BLANK LES LLAMABAN DON Y DAN

Desarrollador	Namco
Editor	Namco
Distribuidor	Sony
Precio	6.990 pesetas

Cierto es que *Point Blank* no ha embelesado nunca a nadie por sus gráficos –son más simples que las respuestas de un futbolista a los periodistas–, pero aun así es el título que más horas de juego ha proporcionado a los PlayStoleros (se aceptan los abucheos por este chiste). Gracias a las decenas de subjuegos que incluye y a las altas dosis de "pique" que proporciona el modo de dos jugadores, *Point Blank* se ha convertido por derecho propio en una de las mejores opciones para amortizar esa lustrosa pistola que adquiriste un día con tanta ilusión.

Point Blank exprime al máximo el espíritu de las pruebas tipo "barraca de feria" –aunque, desde luego, una GunCon es infinitamente más precisa que la típica escopeta de balines de cañón serpenteante–, con innumerables variantes en las que priman la habilidad, la velocidad y un descacharrante sentido del humor.

Evitar que los dos pelones protagonistas, Don y Dan, sean abrasados a antorchazo limpio, o eliminar a las pirañas que se lanzan contras las posaderas de nuestros (anti)héroes con *dentelleantes* intenciones son dos de las delirantes tareas que nos serán encomendadas a lo largo del juego.



El gran problema de *Point Blank* es que acaba de salir al mercado la segunda parte, que nos ofrece más o menos el mismo juego pero corregido y ampliado. Claro que siempre queda la opción de que Sony nos brinde una apetecible edición Platinum del juego (a ver si pillan la indirecta...).



EN FIN...

arriba
- Adictivo
- Simpático
- El modo 2 jugadores

abajo
- Los gráficos
- El juego de rol
- La segunda parte es mejor

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	2,5
jugabilidad	4
duración	4
vidilla	4
global	4

RPG: RECARGA LA PISTOLA Y GOLPEA EL PERCUSOR

El modo para un solo jugador más duradero de este título es 'Point Blank Island', un curioso juego de rol en el que mueves a Don y Dan por el mapa a balazo limpio. La verdad es que este mini-RPG está bastante cuidado, pero esto no basta para conseguir que este invento enganche lo suficiente al usuario.

Por suerte, este extraño híbrido ha sido sustituido en la segunda parte por un parque de atracciones que da mucho más juego (y si no que se lo pregunten a Holybear, conocido ahora mismo por sus compañeros como el "Escaqueado Manospistolas").



G-CON 45

Fabricante:	Namco
Distribuidor:	Sony
Precio:	6.990 pesetas

No tiene pedal, no tiene vibración, no tiene retroceso y, por no tener, no tiene ni siquiera un diseño atractivo. Es más: al empuñarla por primera vez, tienes la impresión de estar aferrando una masa de plástico gris que, remotamente –y gracias a que lleva incorporado un gatillo–, se parece a una pistola. Da lo mismo. La GunCon compensa ampliamente estas carencias ofreciendo un único elemento destacable: la mejor precisión de todas las pistolas del mercado. Y es que, al fin y al cabo, de poco sirve tener una pistola de 500 cc., 100 caballos de potencia en el retroceso, cuadro de mandos integrado y ordenador de a bordo, si cuando disparas al enemigo de la izquierda el tiro le da a la viejecita que cruzaba la calle al fondo de la escena.

Si calibras correctamente la pistola antes de jugar –cosa por otra parte no demasiado complicada de lograr–, puedes estar casi seguro de que el tiro irá exactamente (pixel arriba, pixel abajo) al lugar al que apuntabas.

El gatillo tiene un tacto realmente suave y resulta ideal para que los virtuosos del dedo (a ver, el del fondo, ¿en qué estamos pensando?) puedan lucirse en los momentos en que se impone un fuego rápido. Tan sólo cabría exigirle a Namco un nuevo modelo de GunCon, con algunos añadidos (botón Start, pedal...), para ponerse a la altura de las nuevas pistolas de otros fabricantes. Aunque, si esto tiene que suponer una alteración en la precisión de esta magnífica pistola, mejor que se quede como está: más vale malo conocido que bueno por disparar.

puntuación





LA JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGÍA

Desarrollador:	**Fox Interactive**
Editor:	**Fox Interactive**
Distribuidor:	**Electronic Arts**
Precio:	**3.990 pesetas**

TRILOGÍA SANGRIENTA

La Jungla de Cristal: La Trilogía contiene ni más ni menos que tres juegos (uno de acción, otro de conducción y un tercero de disparos), a cual más truculento. En comparación con el de pistola, *Time Crisis* tiene el mismo nivel de violencia que *Barrio Sésamo*. Hombres quemándose vivos, salpicaduras de sangre en la pared, explosiones hasta aburrir...; pocas veces hemos visto tal nivel de salvajismo en la Play. De hecho, más que una adaptación de *La Jungla de Cristal*, este juego parece una película de John Woo (ya sabéis, el director de animaladas del calibre de *Cara a Cara* o *Hard Boiled*).

Es cierto que el motor 3D da la sensación de ser algo lento, pero eso se perdona con facilidad cuando puedes destrozar prácticamente todos elementos de los escenarios a base de plomo y misiles, o dejar como un colador a un pobre terrorista utilizando dos pistolas a la vez como si fueras un Nicholas Cage cualquiera. Además, no podemos pasar por alto dos grandes virtudes: que se trata de uno de los pocos juegos de pistola en los que tanto los entornos como los personajes están completamente generados a base de polígonos, y, en segundo lugar, que atesora algunos de los mejores efectos de luz vistos en PlayStation.

Si además tenemos en cuenta que en el mismo CD se incluyen otros dos juegos realmente brillantes (especialmente el de conducción) y que su precio resulta bastante asequible, llegamos a la conclusión de que ésta es una de las apuestas más seguras en la que invertir tus durillos. Esperamos que la segunda parte de esta trilogía, de próxima aparición en el mercado, mejore el apartado técnico de su antecesor, pero confiamos también en que mantenga su esencia salvaje. Sería una lástima que la cada vez más evidente censura que asola el mundo del videojuego acabara haciendo mella en el proyecto, tal como ha ocurrido con *Carmageddon* o *Thrill Kill*. A este paso, acabarán cambiándonos las pistolas de luz de PlayStation por tirachinas con mirilla láser.



¡Cero puntos! Aciertas menos que los malos de El Equipo A.

EN FIN...

arriba
- Buena ambientación
- Gráficos preciosistas
- El factor "experiencia"

abajo
- Demasiado corto
- Motor 3D mejorable
- Es de importación

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	3,5
jugabilidad	4
duración	3
vidilla	4

global



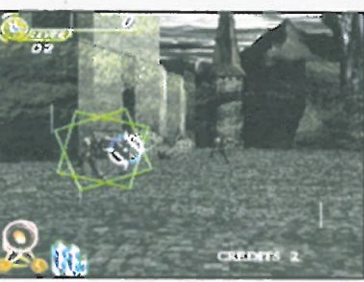
ELEMENTAL GEARBOLT

Desarrollador:	**Alfa System**
Editor:	**Working Designs**
Distribuidor:	**Importación**
Precio:	**Consultar**

ELEMENTAL, QUERIDO GEARBOLT

Elemental GearBolt forma parte de esa serie de buenos títulos que las compañías de videojuegos, debido a misteriosos motivos que los simples mortales no llegaremos nunca a comprender, no parecen dispuestas a traer a nuestro país. La cosa se convierte en algo más que un agravio comparativo cuando vemos cómo otros juegos de pistola que son auténticas abyecciones (¡rápido, busca el análisis de *Area 51* en este mismo reportaje!) sí están a nuestra disposición.

El argumento de *Elemental Gearbolt* se desmarca un poco de los guiones del resto de shoot'em-ups. En un mundo a medio camino entre la fantasía medieval y la ciencia ficción, el típico príncipe "qué-malvado-soy;voy-a-conquistar-el-mundo-un-rato" intenta someter a todos sus súbditos con el fin de utilizar sus mentes a modo de combustible para la máquina que le otorgará un poder absoluto. Los únicos entes capaces de detenerlo son dos Elementales que, con la ayuda de una Pistola Sagrada y un señor que los guíe a los mandos de la Play, intentarán atravesar los seis niveles del juego para acabar con el dominio de este ser.

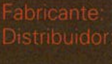


En *Elemental Gearbolt* podréis olvidaros de recoger munición o recargar constantemente vuestra pistola. En todo momento podréis elegir entre tres tipos de armas elementales (Fuego, Agua o





PREDATOR 2



Fabricante:	**Logic 3**
Distribuidor:	**Herederos de Nostromo**
Precio:	**8.990 pesetas**

La primera Predator alcanzó cierta popularidad en los albores de la PlayStation porque, a pesar de sus notables carencias, era un producto pionero en el mercado. Lamentablemente, la oferta actual de pistolas ha dejado a este periférico más desfasado que las patillas de John Travolta en *Fiebre de Sábado Noche*.

Pese a que en la versión actualizada del producto se han incluido ciertas mejoras (de ahí lo de Predator "2"), sigue habiendo fallos de bulto que no se han enmendado en esta "segunda edición". Por ejemplo, la precisión de disparo, que es lo peor que hemos visto desde los lejanos tiempos en que Drako jugaba a baloncesto en el instituto; si la Predator 2 hubiera sido la escogida para atentar contra Kennedy, la historia mundial sería otra. Eso por no hablar del triste gatillo y su lamentable sonido de muelle viejo y oxidado.

Y los añadidos extra tampoco le hacen favor alguno a este artefacto. Las luces laterales –claramente inspiradas en *El Coche Fantástico*– son de lo más hortera y casposo que hemos visto en los últimos tres meses, mientras que la mirilla de plástico de quita y pon (bautizada con el rimbombante nombre de 'Superscope') resulta menos útil que el espejo del baño del entrañable Stevie Wonder.

Suerte que como mínimo el pedal, a pesar de utilizar la misma técnica "*muellator*" que el gatillo, resulta bastante práctico. ¡Ah!, y el sistema de vibración: muy tímido, pero al menos no molesta en demasía. Francamente, hemos visto cosas mejores.

puntuación









Relámpago), cada una de las cuales posee un grado distinto de velocidad, daño y radio de acción. Si no utilizas el arma correcta contra ciertos enemigos... tendrás que hacer uso de una de las tres "continuaciones" de que dispones.

Aparte de dotar de dos ombligos a todo enemigo que se cruce en tu camino, el objetivo principal consiste en liberar a unas pequeñas hadas que se encuentran ocultas en joyas diminutas. Al finalizar un nivel te encontrarás con un sistema de intercambio de puntos que te permitirá elegir entre obtener más bonus, más puntos de experiencia o un porcentaje de cada. Mientras que los bonus sólo sirven para fardar ante los amigos, la experiencia nos servirá para incrementar nuestra barra de energía, de un modo parecido a como ocurre en los juegos de rol.

Sin ser tan brillante como *Time Crisis* o *Point Blank*, *Elemental Gearbolt* es un título de obligada referencia entre los fans de los juegos de pistola. Aparte de que las secuencias de vídeo –claramente inspiradas en los mangas japoneses– son de una calidad espléndida, este juego combina de manera correcta entornos poligonales y gráficos 2D, y tiene opción para dos jugadores en el modo historia. Lástima que sea demasiado corto; con más niveles de juego y una parte técnica mejorada, *Elemental Gearbolt* competiría (y quizá sobrepasaría) a los títulos de Namco anteriormente citados. Totalmente recomendable.

EN FIN...

arriba
- Buena ambientación
- Gráficos preciosistas
- El factor "experiencia"

abajo
- Demasiado corto
- Motor 3D mejorable
- Es de importación

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	3,5
jugabilidad	4
duración	3
vidilla	4

global

TIME CRISIS

DISPAROS CONTRARRELOJ

Desarrollador:	**Namco**
Editor:	**Sony**
Distribuidor:	**Sony**
Precio:	**3.990 pesetas**

A pesar del tiempo transcurrido desde su lanzamiento (allá por 1997), *Time Crisis* continúa siendo el juego de pistola más popular de PlayStation. Si por algo es recordado este juego –y lo seguirá siendo en el futuro– es por su genial mecánica, gracias a la cual podemos escondernos de los tiros enemigos mediante el pedal (o botón correspondiente, si se juega con mando). Esta *pequeña* innovación evita que el juego caiga en la rutina "dispara-a-todo-lo-que-se-mueva-sin-pensar" y consigue que su jugabilidad sea, en nuestra opinión, bastante superior a la mayoría de títulos del género.

Si comparamos esta conversión para PlayStation con la máquina recreativa de Namco en la que se basa, no hay más remedio que reconocer que los gráficos pierden un poco en resolución y calidad de texturas. Sin embargo, no es menos cierto que el *feeling* de la recreativa se mantiene intacto en la versión doméstica del juego. La apasionante lucha contra el cronómetro, los precisos disparos "al píxel", los angostos pasillos del castillo –repletos de maleantes y ninjas kamikazes–, el plasta modosito enfundado en traje blanco que hace de *final boss* en la segunda fase... todo, absolutamente todo lo que te encontraste en la *coin-op* podrás revivirlo en tu hogar sin necesidad de quitarte tus babuchas favoritas.

El gran handicap de este *Time Crisis* es su extrema brevedad (HolyBear es capaz de acabárselo antes de que Truji pueda berrear "¡trabaja de una vez, leñe!"). Para salvar la papeleta, los programadores tuvieron la genial idea de incluir una misión completamente nueva para la adaptación a PlayStation, dotada además de diferentes finales en función de nuestra rapidez al gatillo. No es que este añadido le proporcione a *Time Crisis* las mismas horas de juego de *Final Fantasy VII*, por ejemplo, pero al menos evita la sensación de estar pagando un pastón para disfrutar solamente durante cinco increíbles, adrenalíticos e irrepetibles minutos de gloria.







EN FIN...

arriba
- Fiel al espíritu de la recreativa
- La misión especial para Play
- La mecánica de juego

abajo
- Los gráficos pierden un poco respecto a la recreativa
- Es demasiado corto

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	4
jugabilidad	5
duración	3
vidilla	5

global

AVENGER

Fabricante:	**Blaze**
Distribuidor:	**Ardistel**
Precio:	**7.995 pesetas**

Con un diseño más que parecido al de la G-Con 45, la Avenger incorpora una serie de elementos que la hacen más atractiva –en principio– que la pistola de Namco. Entre ellos destaca el pedal (pieza que brilla por su ausencia en la GunCon, como ya sabemos –y perdonaremos, pero no olvidaremos– todos los jugones de *Time Crisis*); un pedal que, además, tiene un tamaño más que aceptable y una buena respuesta. Aún así, no es apto para impulsivos del pisotón ni para *pinreles* tamaño barca, ya que al no tener ningún tipo de sistema antideslizante, el pedal puede acabar a medio metro de distancia de nuestras pezuñas al cabo de cinco minutos de juego.

La Avenger cuenta también a su favor con un diseño compacto, un peso adecuado y una precisión que, sin llegar a los niveles de la Scorpion o la GunCon de Namco, resulta totalmente satisfactoria. Entre otras opciones, esta pistola de Blaze ofrece fuego automático y, por supuesto, el modo de compatibilidad GunCon.

La mayor pega de la Avenger reside, una vez más (véanse la Falcon, la Scorpion y la Erazer), en su sistema de retroceso. Consiste en una pieza de plástico que aporrea constantemente el cañón mientras disparamos, lo que produce un matraqueo no apto para personas con oídos delicados... ni para cualquier individuo con una capacidad auditiva normal.

A pesar de ser algo más cara que los demás modelos analizados en este reportaje, basta con obviar por completo su sistema de retroceso para ver en la Avenger una opción de compra que merece ser tenida en cuenta.

puntuación





CRYPT KILLER A TIROS CON LOS PÍXELS

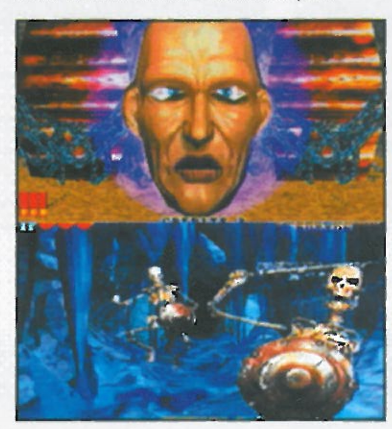
Desarrollador	**Konami**
Editor	**Konami**
Distribuidor	**Konami**
Precio	**Descatalogado**

La recreativa de *Crypt Killer*, aunque no llegó a aportar ninguna innovación al género de los shoot'em-ups, era una buena opción para que aquellos que frecuentaban los salones recreativos pudieran descargar su adrenalina a tiro limpio. Todo hubiera quedado en un juego correcto para sus tiempos... de no haber sido por la abominable conversión a PlayStation que Konami tuvo *a bien* realizar.

Combinando entornos poligonales y gráficos *bitmap*, este título pasará a la historia de nuestra gris por contar con los enemigos más pixelados que se han visto en una pantalla conectada a una Play. Los *sprites* están más granulados que un adolescente en plena pubertad, el número de cuadros por segundo es realmente bajo, y los monstruos son más planos que un Tranchette. Para acabarlo de rematar, los escenarios poligonales se generan con una lentitud irritante (iy eso que la mayoría de niveles transcurren en interiores!).

La galería de personajes a los que debemos tirotear va de lo horroroso a lo surrealista: desde zombis que te lanzan muslitos de pollo homicidas hasta riachuelos asesinos de los que surgen dos brazos que intentan ahogarte (¿efectos secundarios del desastre de Doñana, tal vez?).

Para ser justos, hemos de reconocer que *Crypt Killer* fue en su momento una de las mejores opciones para los propietarios de una pistola. Eso sí: hay que tener en cuenta que en aquel entonces su único y más directo competidor era (amén del subjuego de pistola de *Die Hard Trilogy*) el también aquí analizado *Area 51*, un título de calidad similar... o incluso peor.



"Me congratulaaaa que vengas a mi teeemplo de pixeleriaaaa".

EN FIN...

arriba
- Modo 2 jugadores correcto
- Diversos caminos a elegir
- Gran variedad de enemigos

abajo
- El píxel, tu gran amigo
- Escenarios rudimentarios
- Niveles repetitivos y aburridos

PUNTUACIÓN

parcial

ambientación	2
gráficos	1,5
jugabilidad	2,5
duración	2
vidilla	2

global

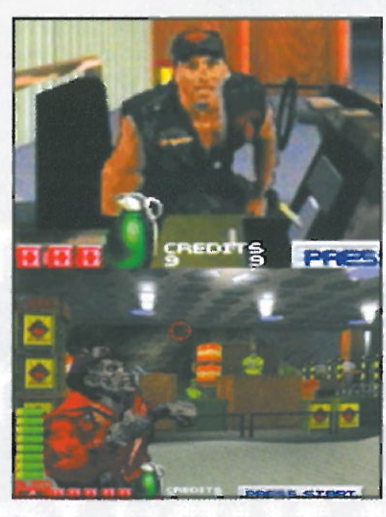
AREA 51 CON-SECUENCIAS INJUGABLES

Desarrollador	**Mesa Logic**
Editor	**Midway**
Distribuidor	**GTI**
Precio	**Descatalogado**

¿Quién dijo que las secuencias de vídeo sólo sirven para las intros de los juegos? En *Area 51* absolutamente todos los escenarios han sido creados mediante imágenes pregrabadas y sin utilizar ni un solo polígono. "¿Y los enemigos?", os preguntaréis. Pues nuestros adversarios son ni más ni menos que una panda de aliens y zombis representados mediante *sprites* planos al estilo *Doom* que se superponen sobre los fondos.

Como os podréis imaginar a la luz de estos datos, el resultado final de este *Area 51* tiene poco que ver con *Time Crisis*. Aquí la capacidad del jugador para incidir sobre el desarrollo de las fases es nula, ya que, al no utilizar gráficos en tiempo real, las misiones se convierten en una especie de pruebas de supervivencia en las que el único objetivo es mantenerse con vida. Da igual que mates más o menos enemigos: cuando se acaba la secuencia de vídeo se acaba la fase.

Desde un punto de vista estético, *Area 51* tiene mejor aspecto que otras viejas producciones para pistola (como ese píxel hecho videojuego llamado *Crypt Killer*), pero en el terreno jugable da la sensación de ser menos interactivo que un cacho de hormigón armado. Francamente, una sesión de tiro con escopeta de balines contra los típicos puros de feria hincados en palillos tiene bastante más emoción que una partida con este vídeo de serie Z almacenado en un CD negro. Y resulta bastante más barato, ya de paso.



Estos de la teletienda aprovechan la mínima para darte la paliza.

EN FIN...

arriba
- No tiene mal aspecto
- Salen zombis
- No se pixela

abajo
- Sin emoción
- Sin gráficos en tiempo real
- Poco interactivo

PUNTUACIÓN

parcial

ambientación	2
gráficos	2,5
jugabilidad	1,5
duración	2
vidilla	2

global

ERAZER MP5 LIGHT GUN

Fabricante	**Blaze**
Distribuidor	**Ardistel**
Precio	**6.495 pesetas**

A diferencia de lo que hicieron con la Scorpion o la Falcon, los señores de Blaze se olvidaron por completo de las palabras 'estilo' y 'elegancia' al diseñar esta Erazer MP5. De hecho, es el único periférico de PlayStation pintado de camuflaje que consigue justamente el efecto contrario: canta más que un *heavy* en un concierto de Ricky Martin. Algunas de las opciones más llamativas –por el ruido que provocan, básicamente– de este artilugio se encuentran el retroceso y el sonido de disparo: al parecer, los fabricantes de pistolas todavía no se han dado cuenta de que los efectos de sonido YA vienen incorporados en los propios juegos. Jugar con el retroceso de la Erazer es lo más parecido a tener en tus manos toda una fábrica de máquinas de coser a plena potencia. La buena noticia es que el retroceso se puede desactivar, bien mediante la palanquita incluida a tal fin, bien quitando las ¡cuatro! pilas que necesita para realizar esta *indispensable* función.

Aparte del modo normal, este arma incluye el modo recarga automática con disparo automático y el modo recarga automática, así como una opción que le permite funcionar emulando a la GunCon. No llega a ser ni remotamente tan precisa como la pistola de Namco –tampoco ayudan demasiado ni su peso ni su repiqueteante retroceso–, pero la Erazer puede considerarse, a pesar de los aspectos en los que debería mejorar, una opción medianamente buena.

puntuación



ESPECIAL SHOOT'EM-UPS XPLORER A BORDO

CON LOS CÓDIGOS DE ESTE MES PUEDES ELEGIR ENTRE ACRIBILLAR ZOMBIS, MACHACAR TERRORISTAS MALVADOS O ANIQUILAR ALIENS DE ORIGEN GALO. ¿POR QUÉ SERÁ QUE EN VERANO APETECE MÁS LIARSE A TIROS CON LOS MALOS?

SYPHON FILTER

Dificilillo, ¿eh? Que no cunda el pánico: con estos códigos saldréis adelante.

Todos los niveles
801224FE 1FD3
Detener tiempo en el parque
80117388 5A8E
Detener tiempo en el silo
8011788C 0473
80117898 0352
Armas más utilizadas
80116D60 7FFF
Elementos más usados
80116D62 03BF

ARMAS Y MUNICIÓN ILIMITADAS

Máxima munición 9 mm con silenciador
8012FDD4 03E7
Munición infinita para 9 mm con silenc.
8012FDD6 0063
Máxima munición 0.45
8012FDE0 03E7
Munición infinita para 0.45
8012FDE2 0063
Máx. munición G-18
8012FDE4 03E7
Munición infinita para G-18
8012FDE6 0063
Máxima munición escopeta de combate
8012FDE8 03E7
Munición infinita para escopeta de combate
8012FDEA 0063
Máxima munición escopeta
8012FDEC 03E7
Munición infinita para escopeta
8012FDEE 0063
Máxima munición PK-102
8012FDF0 03E7
Munición infinita para PK-102
8012FDF2 0063
Máxima munición M-16
8012FDF4 03E7
Munición infinita para M-16
8012FDF6 0063
Máx. munición EIZ-2
8012FDF8 03E7
Munición infinita para EIZ-2
8012FDFA 0063
Máx. munición HK-5
8012FDFC 03E7
Munición infinita para HK-5
8012FDFE 0063
Máx. munición fusil de visión nocturna
8012FE00 03E7
Munición infinita para fusil de visión nocturna
8012FE02 0063
Máxima munición fusil de francotirador
8012FE04 03E7
Munición inf. para fusil de francotirador
8012FE06 0063
Máx. munición M-79
8012FE10 03E7
Munición infinita para M-79
8012FE12 0063
Máx. munición K3G4
8012FE14 03E7
Munición infinita para K3G4
8012FE16 0063
Máxima munición granada
8012FE1C 03E7
Munición infinita para granada
8012FE1E 0063
Máxima munición granada de gas
8012FE20 03E7
Munición infinita para granada de gas
8012FE22 0063
Máxima munición C4
8012FE30 0063
Munición infinita C4
8012FE32 0063

SILENT HILL

Lamentablemente, no tenemos ningún código para impedir que a uno le crezcan dos curiosos bultitos en el cuello mientras juega con este título de Konami. No obstante, estamos seguros de que estos otros códigos os serán de mucha utilidad...

Tener Mapa
800BC188 0002
Salud infinita
300B96AD 0040
800B96AE 0006



VIRUS: IT IS AWARE!

Despedimos la primera parte de esta sección con unos códigos para este título francés que ha otorgado un nuevo significado a la expresión *survival horror*.

Vida infinita
800B873A 00FA
Munición 48 Special
800B728E 7508
Munición 9 mm
800B7272 F708
Lanzarrayos continuo
800B72B0 00C8

¡Dispara tu Xplorer!

Aprovechamos el reportaje de este mes sobre juegos de pistola para publicar un puñado códigos con tiros de por medio. ¡Tramposo prevenido vale por dos!

AREA 51

Si te decides a recuperar este veterano de los juegos de pistola, con estos códigos no te hará falta tanto valor a la hora de jugar...

Vidas infinitas jugador 1
865C30C8 5955
Salud infinita jugador 1
865C30C0 5964
Créditos infinitos jugador 1
865CF014 5961
Munición infinita jugador 1
865C309C 5962
Granadas infinitas jugador 1
865C30A0 5959
Jugador 1 con fusil automático
865C30AC 595B
Vidas infinitas jugador 2
865C2D74 5955
Salud infinita jugador 2
865C2D6C 5964
Créditos infinitos jugador 2
865CF012 5961
Munición infinita jugador 2
865C3048 5962
Granadas infinitas jugador 2
865C304C 5959
Jugador 2 con fusil automático
865C2D58 595B

CRYPT KILLER

El otro decano del génerotampoco se libra de los códigos.

Vidas infinitas
86631784 595B
Bombas infinitas
86631786 595B

DIE HARD TRILOGY

El segundo disco de la trilogía *Jungla de Cristal* está lleno de peligros. ¡Dale caña!

Vidas infinitas
(Nota: para usar este truco hay que pulsar R1 en el mando 2)
F65FE9BC 5962
865FEC08 5955
Balas infinitas en todas las armas de fuego
F65637A0 795A
8673F74A 5955
Balas infinitas en la segunda arma
8673F87A 5955
Cohetes infinitos
865FEC18 5964
Cohetes devastadores
8671956A 595A
Vidas infinitas
865FEC08 5955

POINT BLANK

Sólo hay un código para este fantástico título, así que aprovéchalo bien. Pero sin abusar, ¿eh?

Acertar 100 objetivos con cada tiro
865F3CE0 B55A

TIME CRISIS

¿Se te resiste el tercer nivel de este clásico? ¡Pues a hacer trampas, hombre!

Parar el reloj
86597AFA 659A
Energía ilimitada
865DCFE2 59D0
Fuego continuo
865FB8C8 5958
Vidas infinitas
865FBCE8 5A5A

POINT BLANK 2

Quien tenga la suerte de tener una versión importada del nuevo shoot'em-up de Namco podrá dejar su televisor como un colador con estos códigos:

VIDAS INFINITAS
Modo Castle (jugador 1)
800BD4E8 0003
Modo Castle (jugador 2)
800BD4EA 0009
Modo Theme Park
800A8D48 0009

ACERTAR EL MÁXIMO DE OBJETIVOS
Entrenamiento Super Bullet
D00B30BC 0000
800B30BC 0FFF
Nivel Cosmic Drive
D00B3248 0000
800B3248 0063
Nivel Abyss Tours
D00A8F12 0000
800A8F12 0063

TIEMPO INFINITO
Nivel Haunted House
800B263C 012C

Station y Ardistel S.L. sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer V2 cada mes. Rellena el cupón de la derecha y mándalo a:
CONCURSO XPLORER
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation
c/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)

CONCURSO **XPLORER**
NOMBRE: ______
DIRECCIÓN: ______
______
TEL.: ______





INFOGRAMES ESPAÑA Y PLANET STATION TE REGALAN UN EJEMPLAR DEL ÚLTIMO JUEGO DE RALLIES QUE HA TRIUNFADO EN NUESTRA REDACCIÓN:



¡Disfruta de la jugabilidad fuera de serie de esta joya de la conducción! La secuela de *V-Rally* ha entrado pisando fuerte en el planeta PlayStation: ¡4,5 planetas! Descubre los detalles en el análisis que publicamos hace un par de números y, si quieres llevarte a casa uno de los 12 ejemplares que sorteamos, responde a esta pregunta:

¿CUÁNTOS POLÍGONOS TIENE CADA COCHE DE LOS DE *V-RALLY 2*?

A. SÓLO UNO, PERO MUY GRANDE
B. EXACTAMENTE 7.319. NI UNO MÁS, NI UNO MENOS.
C. MÁS DE 1.000
D. NO SE SABE; ES INFORMACIÓN CONFIDENCIAL

¿CUÁNTOS POLÍGONOS TIENE CADA COCHE DE LOS DE *V-RALLY 2*?

A > SÓLO UNO, PERO MUY GRANDE
B > EXACTAMENTE 7.319. NI UNO MÁS, NI UNO MENOS.
C > MÁS DE 1.000
D > NO SE SABE; ES INFORMACIÓN CONFIDENCIAL

Nombre ______________________

Dirección ______________________

____

Teléfono ______________________

BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

¡Venga, machote, que sabemos que los números se te dan bien! Tienes todo el tiempo que necesites para hacer tus cálculos y averiguaciones. Cuando termines, si aún estamos en septiembre, sólo tendrás que rellenar el cupón, recortarlo y mandarlo a:

Concurso *V-Rally 2*
PlanetStation - Editorial AURUM
C/ Joventut, 19, 08830 Sant Boi de Llobregat

El sorteo se celebrará el 30 de septiembre en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el **número 13** de ***PlanetStation***.





En órbita

análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis aná



Justo cuando Snake se disponía a pasearse por las playas de Lloret marcando músculo y luciendo bandana en busca de una Meryl que llevarse a bailar, va Sony y suelta a un tal Logan dispuesto a robarle más de una mirada a nuestro agente preferido del Fox Hound. *Syphon Filter* y *MGS* se las verán en más de un hogar este verano, pero no será esa la única rivalidad. Por el otro lado del espectro, el más fiestero, ameno y juerguista, aparecen un par de títulos que también van a dar mucho que jugar: *UM Jammer Lammy* y *Ape Escape*. Pasen y vean, que la fiesta está a punto de empezar.

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	4,5
jugabilidad	5
duración	4
vidilla	4,5
global	●●●●●

JUGABILIDAD

Aunque este palabro no nos gusta nada, no hay ninguna palabra que exprese mejor este concepto. Un juego jugable —valga la redundancia— es aquel que da gusto manejar desde el primer momento: es fácil pillarle el tranquillo y no resulta frustrante ni siquiera para un novato. Pasearse por él es un placer gracias a su buen sistema de control y su fluidez. Una buena jugabilidad es la mejor garantía de que un producto será, como mínimo, agradable y, con mucha probabilidad, divertido. Una mala jugabilidad es capaz de cargarse un título con buenas puntuaciones en el resto de apartados, ya que puede convertirlo en una auténtica tortura.

GRÁFICOS

El factor más evidente y el primero que nos camela. Los gráficos determinan la calidad visual de un juego en función de unas cuantas variables: su resolución (grado de nitidez de la imagen), sus nivel de detalle, el ritmo de refresco (*frames* por segundo), la ausencia de problemas de *clipping* (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente), la calidad de las texturas, la variedad de la paleta de colores, la cantidad de polígonos por imagen (si los gráficos son 3D, por supuesto) y la ausencia de niebla para ocultar el efecto *pop-up* (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN

Si te pules un juego en media hora, su duración no es 'media hora' sino 'CERO'. Nueve mil pelas —ni ocho mil, ni siete mil— no se amortizan en menos de un mes, ¡qué caray! Pero no se trata de ser un negado y tirarse 30 días enteros para llegar al final, sino de quedarse con ganas de repetir y de buscar elementos nuevos en cada partida. Jugar una y otra vez a un mismo título tiene que poder ser un placer. Por definición, un juego de rol suele durar más que uno de puzzles, pero ¿cuántas horas nos hemos pasado todos pegando piños en *Tekken 3*? Son siempre los mismos personajes y los mismos movimientos, pero la repetición no les resta emoción... y, naturalmente, la capacidad multijugador juega un papel muy importante en ello.

AMBIENTACIÓN

La tendencia de los videojuegos a ser cada vez más un soporte narrativo le confiere una gran importancia a la atmósfera que consigan crear. Cuando un juego cuenta una historia necesita dotarla de realismo con el fin de que para el usuario sea una auténtica experiencia, y no tan sólo un pasatiempo. Como en el cine, para ello necesita utilizar diversos elementos que, combinados, dan lugar a una buena (o mala) ambientación: los más importantes son la música, los efectos de sonido, la iluminación y los efectos especiales. Cuando el juego consigue crear una atmósfera envolvente, se puede empezar a hablar de ambientación.

VIDILLA

Éste es, seguramente, el concepto más escurridizo de los que componen las puntuaciones parciales. Es algo similar a lo que también se ha dado en llamar 'adicción' o 'adictividad'. Cuando un juego te mete el gusanillo en el cuerpo y te deja siempre con ganas de jugar, es que te da vidilla. Son esos títulos que pruebas un día y, a partir de entonces, vuelves a casa cada día pensando en enchufar la consola y pegarte al mando de tu Play. Puede ser un juego supersencillo o muy sofisticado; la complejidad no tiene nada que ver, pero debe tener una dinámica que enganche y que no llegue nunca a cansar.

acceso directo



genial	●●●●●	Sólo los escogidos entran en esta categoría. Se han acabado las generosidades: sólo concedemos cinco planetas a los juegos que sean MUY BUENOS. No serán fáciles de ver, pero cuando los veas no lo dudes: tu Play estará desaprovechada y tu colección incompleta si no le hacen un hueco al título en cuestión.
potente	●●●●	Por un juego con cuatro planetas merece la pena pagar 7, 8 y hasta 9.000 si hace falta, ¡qué caray! Es un título que está currado y que ofrece diversión y, en definitiva, CALIDAD. Si un juego no cumple un mínimo nivel en todos los aspectos importantes —jugabilidad, gráficos, control...—, no obtendrá esta puntuación.
pasable	●●●	Es la puntuación más corriente porque es la que reciben los juegos del montón. Aquellos que dices "bueeeno, no está mal". Merecen ser tenidos en cuenta: echarles un vistazo, darse un rulo por ellos y... guardarlos hasta un nuevo aviso que, seguramente, nunca llegará. Eso sí: medio planeta más marca una gran diferencia.
cutrillo	●●	Hay juegos que, sin llegar a ser un *truño*, dejan bastante que desear. Parecen títulos de relleno con el ´único objetivo de engrosar la lista de juegos para Play. Y si alguien pica, ¡pues mejor! Nuestra intención es que el primo de turno no tengas que ser tú, así que huye de los productos que luzcan un par de planetas.
fiasco	●	"Esto no es posible, esto no es posible... ¡8.000 pelas vale *esto*! ¿Y a quién c**o se le puede haber ocurrido perpetrar este engendro? Tener una idea así es preocupante, pero poner pasta para ejecutarla y luego intentar recuperarla ¡es de juzgado de guardia!". Lo pillas, ¿no? Pues eso: 1 planeta = tomadura de pelo.

EL IMPERIO DE LAS TEXTURAS

SYPHON FILTER







Desarrollador: **Eidetic**
Editor: **989 Studios**
Distribuidor: **Sony**
Precio: **8.490 pesetas**



Así son los modelitos de primavera-verano de la colección Syphon Filter.



Un imitador de 007, un lagarto de Turok... con un poco de niebla, esto parecería una N64.



La fastuosa entrada principal a la Redacción de PlanetStation.

Cuando se cumple medio año del debut de *Syphon Filter* en Estados Unidos, este título llega por fin a nuestras tiendas. Por suerte, la conversión PAL no ha perdido nada con respecto a la edición NTSC que revisamos extensamente en el número 8 de *PlanetStation*: los gráficos no se han dejado ni un ápice de velocidad en el camino y no se ha realizado ningún tipo de cambio en los contenidos del juego, a excepción de la traducción de textos y voces.

Ante todo hay que decir que *Syphon Filter* es un título impecable desde el punto de vista técnico. El motor gráfico –poligonal al 100%– es lo nunca visto: las animaciones de los personajes son rápidas y fluidas, los efectos de luz impresionantes y las texturas, una auténtica explosión de colores en las que no se distingue ni un solo pixel. Sin duda, se trata del mejor generador 3D que se haya visto hasta ahora en una aventura de acción para la gris.

La perfección técnica de *Syphon Filter* alcanza también otros aspectos, como la carga de misiones –que es inmediata– o la utilización de la tarjeta de memoria, que es la más rápida que hayamos visto jamás. Aunque estos detalles no tengan mucha importancia, cuando están descuidados pueden poner histérico hasta al más paciente de los jugadores (todavía resuenan en nuestros oídos los alaridos que profería Truji al intentar grabar su partida de *Driver*).

DISTANCIAS CORTAS

La perspectiva es muy similar a la de *Tomb Raider*, aunque el funcionamiento de la cámara es muchísimo mejor y, por muchos obstáculos físicos que aparezcan, siempre consigue una colocación perfecta. En las distancias muy cortas, *Syphon Filter* usa el sistema que ya vimos en *Duke Nukem TTK*: aplica un efecto de transparencia en el *prota* para poder mostrar la acción a través de su figura.





El sistema de control es muy completo y emplea casi todas las posibilidades del mando de la Play, incluyendo un uso marginal del segundo *stick* analógico. Puedes correr, rodar por el suelo, escalar obstáculos, desplazarte de lado, agacharte, comunicarte con el cuartel general y apuntar a los enemigos de varias formas: a mano (en perspectiva de primera persona), fijando el objetivo sobre un enemigo determinado mientras realizas los movimientos que desees, o con el sistema automático (que hace que Logan mantenga el punto de mira sobre el adversario más cercano sin necesidad de que aprietes ningún botón).

Por supuesto, los enemigos no te esperan diciendo "tómame, tómame", sino que exhiben una inteligencia artificial bastante aceptable. En cuanto te detectan se parapetan, se agachan o ruedan por el suelo para evitar que les acribilles, y además contraatacan con una puntería envidiable. Los enemigos finales presentan una dificultad razonable y son bastante variados: un helicóptero que te ataca en una azotea, un tipo dispuesto a flambearte lanzallamas en mano, un sujeto acorazado inmune a todo tipo de proyectiles... En mayor o menor medida, estos jefes te obligan a usar todos tus reflejos –e incluso algo de tu cerebro–, aunque no pueden competir con los de *MGS* en número



LOGAN VS. SNAKE: LA POLÉMICA ESTÁ AHÍ FUERA

La pregunta está en boca de todos... ahí fuera, en la industria: ¿es mejor *MGS* o *Syphon Filter*? Aquí dentro, en *PlanetStation*, no hay grandes dudas al respecto. Aunque hay que reconocer que no es nada fácil emitir un veredicto objetivo acerca de cuál proporciona más acción, mejores gráficos o unos escenarios más interesantes, lo que sí está claro es que el juego de Snake supera con creces al de Logan en todos los aspectos que no son directamente jugables: ambientación, historia, música, carisma, secuencias animadas, voces de doblaje, etcétera. Dos de los miembros de la Redacción de *PlanetStation* se pronuncian sobre la polémica:

DRAKO

Pese a que *Metal Gear* es más corto que el presupuesto para marisco de un jubilado, el juego de Solid Snake me atrae muchísimo más que *Syphon Filter*. Puede que éste sea más largo y ofrezca más acción, pero la trama tiene menos interés que la vida sexual del payaso de McDonald's y los personajes son más sosos que una reunión familiar en casa de los Duques de Alba. Además, ¿por qué el doblador de Gabriel Logan hizo su trabajo con un zapato en la boca?

TRUJI

MGS es una obra maestra, mientras que *SF* es sencillamente un juego impecable. Dentro de cinco o diez años, la gente seguirá hablando de Snake y Psycho Mantis, pero nadie se acordará de Logan. A pesar de que la partida de *MGS* es más corta, los extras y los diferentes niveles de dificultad hacen que el juego no resulte repetitivo hasta que se termina por quinta vez. En *Syphon Filter*, en cambio, nada te incita a volver a jugar. Por cierto: que nadie me vuelva a llamar Truji; ¡me llamo SNAKE!





ni en importancia dentro del juego, por no hablar del grado de carisma.

En *Syphon Filter* existen varios tipos de misiones: acción pura, infiltración, tramos contrarreloj y enemigos finales. A medida que Logan cumple objetivos parciales, recibe mensajes por radio que hacen avanzar la trama y añaden nuevos encarguitos. Hacia la mitad del juego, sin embargo, las misiones se vuelven algo repetitivas y el nivel de dificultad se eleva hasta un punto que puede resultar perjudicial para la salud de tu controlador (el nuestro ha terminado estampado contra el suelo en más de una ocasión, con exabruptos y comentarios groseros de fondo). A esto se añade que los tramos entre puntos de grabación son muy largos, por lo que la "sentada" media para completar una fase se sitúa aproximadamente entre una y dos horas de juego.

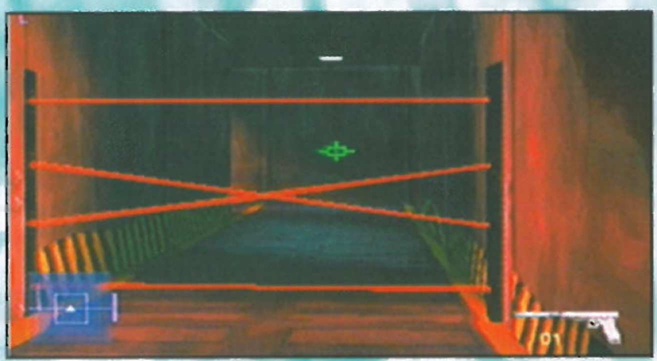
Por suerte, *Syphon Filter* posee un aliciente que, por muchas veces que maten y tengas que volver a empezar desde el último punto de control, te incitará a continuar la partida: los maravillosos escenarios. Algunos de estos entornos se encuentran sin ninguna duda entre los mejores del planeta PlayStation; las fases del museo y la catedral, por ejemplo, tienen una variedad, un colorido, unos ornamentos y una sofisticación que sólo pueden compararse a los de *Soul Reaver*, *Dino Crisis* o –cómo no– *Metal Gear Solid*. Eso sí: en algunas fases –como las misiones de la base de Kazajistán– hay tanta niebla que parece un juego de N64.





SE BUSCA ALMA

Con tanta excelencia técnica y tanta textura lujuriosa, ¿cómo es que al final de este análisis no aparecen cinco redondos y completos planetillas? El problema es muy sencillo: este juego no tiene alma. Los personajes son tan planos (de fondo, no de forma) como el encefalograma del guionista de *En el candelabro*; el protagonista es menos interesante que las memorias de un ministro franquista; la ambientación, aunque correcta, queda destrozada en su mayor parte a manos de unas pésimas voces de doblaje al castellano, dignas de las más insoportables películas de la factoría Disney. Y, en cuanto al argumento, lo mejor que puede hacerse con él es olvidarlo. Las evoluciones del guión no conseguirán mantenerte intrigado y, cuando tengas que salvar a la chica, la única tensión que sentirás es la de tus intentos por aguantarte la risa. Por si fuera poco, casi no hay extras ni secretos de ningún tipo, aparte de las consabidas salas ocultas donde puedes encontrar alguna arma poco frecuente.



No obstante, la acción de *Syphon Filter* es de lo más trepidante que habrá pasado jamás por tu PlayStation. Se trata de un juego bonito, largo, dificililo y muchísimo mejor que cualquier aventura de Lara Croft en todos los sentidos... pese a que la única protuberancia que adorna el torso de Logan es una voluminosa mochila.



EN FIN...

arriba
- Técnicamente perfecto
- Misiones, gráficos y escenarios magistrales
- Acción sin fin

abajo
- Pocos secretos y ningún extra
- Puntos de grabación demasiado separados
- Doblaje pésimo

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3
gráficos	5
jugabilidad	5
duración	4
vidilla	4

global



APE ESCAPE

RECOMENDADO

¡SE ACABÓ LA MONOTONÍA!

en castellano

Género:	PLATAFORMAS
Desarrollador:	Sony
Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	7.990 pesetas



Éste es uno de los monos más inteligentes del juego: el Mono-Litto.



No se te ocurra jugar con éste al Mono-Poly, porque tiene un mal perder...



El malo del juego, Specter, te espera en un sillón mono-plaza.

Aquellos que consideran que ningún plataformas 3D ha logrado superar la jugabilidad del *Super Mario World* de Super Nintendo o del primer *Sonic* de Megadrive deberían echar un vistazo a *Ape Escape*. Cuando pensábamos que todo estaba inventado en el género, los creadores de este título se han descolgado con uno de los lanzamientos más originales, adictivos y divertidos en lo que va de año.

Como sabrás por las previas que hemos hecho de este juego (*Cuenta atrás* de los números 8 y 9), tu objetivo consiste en viajar a diversas eras del tiempo para capturar a unos monos que han potenciado su mente gracias a un casco especial (el invento es tan potente que incluso les permite resistir el programa de Fernando Sánchez Dragó más de 30 segundos sin necesidad de utilizar cinta adhesiva para mantener los ojos abiertos). La cuestión es que estos bichos intentan cambiar la historia con el fin de dominar el mundo, al estilo de la película *El Planeta de los Simios*.

La facción primate rebelde está liderada por un chimpancé albino llamado Specter, que viene a ser un líder con mano de hierro al estilo Boris Yeltsin;



sólo que, en lugar de darle al vodka *Cogorzoff*, prefiere darle al *Anís del Mono* (queridos lectores: ahorraros los abucheos telefónicos por este penoso chiste; cuando leáis estas líneas estaremos de vacaciones).

TENGO EL MONO

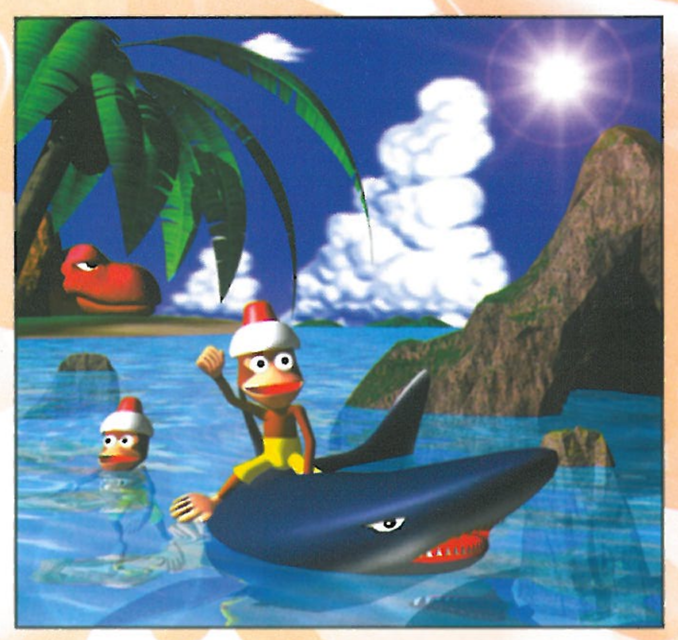
Tras esta tenue línea argumental se esconde una sencilla mecánica –cazar un determinado número de micos para pasar de nivel– que te mantendrá enganchado a la pantalla durante horas y horas mientras repites mentalmente: "sólo uno más, sólo uno más". Únicamente cuando oigáis una grave voz paternal diciendo "io apagas ese chisme y te vas a dormir, o no recibes paga en tres meses!" hallaréis la fuerza de voluntad necesaria para dejar la tarea para otro día.

Lo más innovador de este título es, sin duda, el original sistema de control del protagonista, en el que se aprovecha al 100% la capacidad analógica del Dual



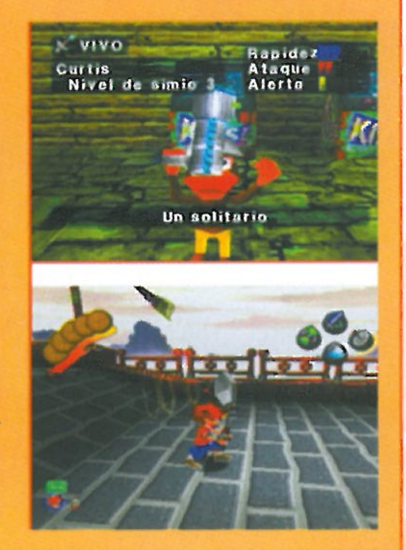


Shock (por algo el juego no funciona con un pad digital). Mientras que el *stick* izquierdo se utiliza para mover normalmente al personaje, el derecho nos sirve para mover los diferentes *gadgets* y armas que tenemos a nuestra disposición. De esta manera, cuando utilicemos la red atrapa-micos, por ejemplo, tendremos un radio de acción de 360° independientemente de hacia dónde esté encarado el protagonista. Aunque al principio parece complicado, con un poco de práctica aprenderás a volar, dis-



EN BUSCA DEL PRIMATE PERDIDO

De entre los inventos que tenemos a nuestra disposición para combatir la proliferación de chimpancés destaca especialmente el "Detector de Monos". Este imprescindible artilugio emite un inconfundible pitido cuando lo enfocamos en la dirección de uno de nuestros peludos enemigos con el fin de facilitar su caza y captura. Pero lo mejor de todo es que, una vez localizado un objetivo, podremos apretar el botón L2 para ver que está haciendo el mono en ese momento —las actividades van desde jugar a recreativas de arena hasta practicar ejercicios de *tai chi*—, así como para evaluar sus principales características. Quién tuviera un artilugio parecido para localizar a los redactores que se dan a la fuga cuando toca hacer los paquetes con los premios de nuestros concursos...











Si en la Redacción tuviéramos un detecta-monos como éste, estaría todo el día sonando.

parar y localizar monos con la misma celeridad con la que un jubilado engulle la comida en un *buffet* libre.

Por cierto, los inventos que han puesto los programadores a nuestra disposición tienen más ingenio que las excusas que da Drako para no limpiar su bólido ("es que en la concesionaria sólo tenían vehículos blancos y yo lo quería marrón" o "¿qué pasa?, ¿es que no has oído hablar de los coches con *zurullitione*?"). Los chismes van desde un *hula-hop* escudo hasta un *buggy* de juguete que podremos manejar a nuestro antojo por radiocontrol. Sólo utilizando con sabiduría y pericia estos artilugios —especialmente en las complicadas fases finales— lograréis superar con éxito los retos que plantea *Ape Escape*.

Las grandes estrellas del juego son nuestros peludos enemigos. El carisma de estos gamberretes supera con creces al de los sosos personajes protagonistas, y además desprenden una maliciosa simpatía. Cabe destacar que la inteligencia artificial de los primates está realmente lograda, por lo que en más de una ocasión nos pondrá en serios aprietos. Al principio todo es muy fácil: corres detrás del mono evitando las pieles de plátano hasta darle alcance con la red, y a por otro. Sin embargo, en los niveles avanzados los condenados se ponen más histéricos que Boris Izaguirre en un concierto de Ricky Martin y no dudan en dispararte o lanzarte bombas a la mínima ocasión. Un consejo: acércate a ellos agachado e intenta pillarlos desprevenidos por la espalda.

UN TÍTULO DESCOMONAL

Para completar *Ape Escape* al 100% vas a sudar tinta. Cuando acabes todas las fases te darás cuenta de que te has dejado monos por pillar, más que nada porque para acceder a algunos micos necesitas algunos *gadgets* que no tienes cuando visitas un nivel por primera vez, por lo que no queda más remedio que volver. Damos por supuesto que sois jugadores perseverantes, despiertos, hábiles, inteligentes y agraciados (aquí podéis leer entre líneas un sutil mensaje subliminal que viene a decir "¡por favor, seguid comprándonos!") y que cuando revisitéis todos los escenarios encontraréis todas las monedas y los micos perdidos. Pues bien, tras hacer *todo* esto ¡sólo habréis completado un 85% del juego! Aún os faltará terminar el modo 'Time Trial' y disfrutar de los tres increíbles mini-juegos que ponen la guinda a esta maravilla de título.

Técnicamente *Ape Escape* cumple con creces gracias a su suave motor 3D y a sus alegres gráficos de colores brillantes, aunque no alcanza la perfección y la solidez poligonal de otros títulos como *Spyro the Dragon* o *Crash Bandicoot 3*. Tampoco se puede decir que la música —una especie de *drum'n'bass* de estar por casa— vaya a volver loco a nadie, y encima el doblaje del juego al castellano tiene un lamentable tono de película apolillada de Walt Disney, pero los simpáticos efectos de sonido de los monos le echan un poco de alegría al asunto.

Si buscas un plataformas que ofrezca algo nuevo, te gusta el humor típicamente nipón, y te identificas un poco con los locos macacos que pueblan *Ape Escape* (lo reconocemos: en *Planet* nos rascamos impúdicamente y nos echan cacahuetes cuando un artículo sale bien), este juego se convertirá en uno de los favoritos de tu colección. Si, por el contrario, crees que los plataformas son cosa de niños y sólo te interesan los juegos "de mayores" protagonizados por hombres con abdominales de acero y mujeres con más curvas que el circuito del Jarama... ¡pues tú te lo pierdes!







¿Es un personaje? ¿O es parte del escenario? ¿Un producto de teletienda, tal vez?



-¿Es de alguien este plátano?
-Sí-mío.



Éste es exactamente el estado en el que estamos cuando escribimos estos pies de foto...

NO SE VAYAN TODAVÍA... AÚN HAY MÁS

Recogiendo las monedas especiales que se encuentran repartidas por los niveles de *Ape Escape* accederéis a tres estupendos mini-juegos ocultos que prometen diversión a raudales tanto para uno como para dos jugadores. El primero es un juego de esquí con entornos 3D y personajes planos al estilo *UM Jammer Lammy*. El siguiente de la lista es una delirante competición de boxeo en la que dos macacos se hincharán los hocicos a guantazo limpio, emulando el estilo de grandes figuras de este deporte como Miko Tyson o El Simio de Vallecas. Finalmente, el tercer juego es un matamarcianos muy parecido a esa vetusta joya de las recreativas llamada *Asteroids*. La característica que comparten esta tríada de subjuegos es que el sistema de control exige en todos ellos un perfecto dominio de los dos "champiñones" del pad





EN FIN...

arriba
- Más largo que la cuesta de enero
- Adictivo e innovador
- Repleto de humor amarillo

abajo
- El casposo doblaje
- Polígonos poco sólidos
- No funciona sin pad analógico

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	4
jugabilidad	4,5
duración	5
vidilla	5

global



UM JAMMER LAMMY

PERROS, OVEJAS Y ROCK'N'ROLL

RECOMENDADO



Género:	**MUSICAL**
Desarrollador:	**SCEI**
Editor:	**Sony**
Distribuidor:	**Sony**
Precio:	**7.490 pesetas**

Lo malo de Lammy es que siempre está dando la nota.

Los juegos de música empiezan a sonar ya con la suficiente fuerza como para hacerse con un lugar propio en el planeta PlayStation. Títulos como *Dance Dance Revolution*, *Beat Mania* o la segunda parte del fantástico *Bust a Groove* son algunas de las novedades musicales que dentro de un tiempo, y con un poco de suerte, podremos jugar en nuestro país. Pero ahora mismo tenemos ya la oportunidad de disfrutar con la segunda parte del título que dio origen a este melodioso subgénero de videojuegos: *PaRappa the Rapper*.

Aunque esta vez el protagonista no es el chucho rapero PaRappa (bueno, al menos no el protagonista principal); en *UM Jammer Lammy* la estrella es la Lammy del título, una oveja cabezona y ¡cornuda! (después de Dolly, todo es posible en el terreno de la genética ovina) que, en lugar de dar la lana, se dedica a dar la lata con su guitarra eléctrica.

Con el instrumento a punto, nuestra misión consiste en acompañarla a lo largo de una de las aventuras más surrealistas que se han visto en nuestra tris gris, plagada de situaciones histriónicas, escenarios tan psicodélicos como los decorados de la película *El submarino amarillo* y unos personajes realmente únicos.



Tras repetir la fase veinte veces, los protagonistas se saben la canción con los ojos cerrados.

CON LA MÚSICA A TODAS PARTES

Junto a Katy Kat –la gatita azul de *PaRappa the Rapper*– y Mah-San, Lammy forma parte del grupo Milk Can, un conjunto musical con un futuro más incierto que el de una fábrica de cápsulas de aire para gaitas. Esta situación podría cambiar si consiguen triunfar en su primera actuación en público, que tiene lugar nada más empezar el juego en uno de los cutre-locales de su ciudad.

Pero antes, la primera escena nos presenta una situación realmente estrambótica: sin saber muy bien de qué va la cosa, vemos a la oveja guitarrista corriendo toda apurada e intentando sacarse alguna excusa barata de la manga para justificar su retraso… ¿adónde? Pues al concierto en el que, justo en el momento en que Lammy pisa el escenario, Katy Kat está presentando al nuevo integrante y vocalista de Milk Can: el Maestro Cebolleta, aquel oloroso personaje que rapeaba junto a PaRappa en la primera parte del juego.

Unos cuantos acordes más tarde, cuando hayamos conseguido superar esta primera fase –en la cual la venerable cebolla cantarina nos dará pistas acerca de los siguientes niveles del juego–, Lammy despertará sudorosa en su cama, dándose cuenta de que todo había sido una terrible pesadilla. El alivio le dura poco, ya que faltan tan sólo 15 minutos para que dé comienzo el concierto de verdad.



Tras apagar el despertador, desenchufar la plancha, cerrar los grifos y coger la guitarra, comienza su extravagante andadura por la ciudad intentando llegar cuanto antes al local. Es entonces cuando se enfrenta a todo tipo de situaciones grotescas que únicamente puede solucionar a golpe de música: pilotar un avión, apagar un incendio, fabricar guitarras con una sierra eléctrica o incluso escapar del infierno, entre otras.

¡QUÉ DIFÍCIL ES IR DE GUAY!





Para los que no se conformen simplemente con pasar una pantalla tras otra, *UM Jammer Lammy* cuenta con una puntuación extra que únicamente se puede obtener practicando el método que utiliza Raphael cuando canta en inglés de Murcia: improvisando. Esto significa que mientras estéis tocando la guitarra con Lammy o rapeando con PaRappa, podréis añadir notas de vuestra propia cosecha para mejorar la melodía.
Si conseguís que la cosa suene bien dos veces seguidas (algo realmente más difícil que encontrar un buen juego de N64), obtendréis la puntuación 'Cool' (Guai). En las nuevas pantalla a las que tendréis acceso —unos escenarios tan inverosímiles como el espacio exterior o la explosión del sol naciente con el maestro Cebolleta de fondo— podréis improvisar libremente hasta que acabe la música, intentando no reducir la puntuación obtenida anteriormente. Ya podéis ir entrenando, porque cuando lo consigáis, las melodías os repetirán más que un yogur de ajo.







Como se caigan, se van a hacer sa-lammy.





-Déjame veinte duros.
-¿Para qué?
-PaRap-papear.



Uno de los momentos cumbre del juego: la manifestación de conejas embarazadas.







Ya se sabe: los bomberos tienen una vida muy perra.

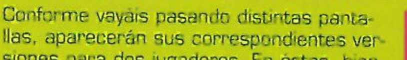
UNA GUITARRA DE TRES PARES DE BOTONES

UM Jammer Lammy aporta muy pocos elementos innovadores respecto a *PaRappa the Rapper* en lo que se refiere a la mecánica de juego. Para avanzar hay que acompañar a la guitarra la canción que interprete el personaje de turno, apretando una secuencia de botones del controlador en el momento adecuado (un poco al estilo karaoke). Si desafinas más que Caminero en el anuncio de Natillas, comenzarán a producirse unos efectos indeseables que varían en cada pantalla: baja el volumen de la música baja, se escuchan unas extrañas pedorretas, la pantalla empieza a ondular, el público se larga de la actuación... En cuanto veáis alguno de estos fenómenos extraños, más vale que dejéis de dar la nota y os esmeréis en tocar un poco mejor; si no, el cantante parará la música y os echará una impresionante bronca por ineptos.

A menos que seáis unos auténticos virtuosos del mando, os aseguramos que seréis víctimas de estas escenas bulleras más de una –y más de cien– veces, ya que *UM Jammer Lammy* no es un juego nada fácil. Sobre todo en las canciones más aceleradas (la penúltima pantalla llega a ser absolutamente agotadora), seguir el ritmo de la música, apretar secuencias como **L1**, **R1**, ×, ▲, ● ¡tres veces! y fijarte al mismo tiempo en la serie que vendrá a continuación puede convertirse en una experiencia traumática.

¿Complicado? Pues no se vayan todavía, que aún hay más. Si quieres alcanzar una puntuación extraordinaria tendrás que combinar diferentes sonidos de la guitarra utilizando objetos que conseguirás en tu periplo, como el reverberante, el distorsionador o el curioso Wah-Wah.

Aparte –y a pesar– de la dificultad, el juego cuenta con otro gran handicap: sin ser escandalosamente corto, *UM Jammer Lammy* no durará demasiado en manos de jugadores mínimamente competentes. Pero tranquilos: además de un divertido modo dos jugadores, a los que consigan acabarse el juego con Lammy les espera la grata sorpresa de rapear junto a PaRappa en seis pantallas más.



LOS DÚOS DINÁMICOS

Conforme vayáis pasando distintas pantallas, aparecerán sus correspondientes versiones para dos jugadores. En éstas, bien sea llevando a Lammy o a su versión infernal en blanco y negro Rammy, podréis elegir entre cooperar para acabar la canción o competir e intentar robarle puntos al otro. Pero los momentos musicales más extraños llegarán, sin duda alguna, cuando logréis pasaros el juego y participar a dobles con PaRappa. Aunque la mecánica será la misma, la música cambiará continuamente de ritmo en función del personaje que toque, lo que puede dar lugar a combinaciones tan explosivas como una fusión de rap y heavy metal (¡ni el mismísimo Luis Cobos sería capaz de semejante batiburrillo musical!).



A LO LOCO SE JUEGA MEJOR

Rodney Greenblat, guionista y creador de los personajes del juego, ha logrado uno de los espectáculos audiovisuales más delirantes que han pasado por los circuitos de nuestra PlayStation. Los niveles están diseñados cuidando hasta el último detalle, con un sentido del humor realmente peculiar y una vena más surrealista que hacerle la manicura a un Petit Suisse. A pesar de la cantidad y variedad de personajes, todos ellos tienen algo en común: al igual que en PaRappa, son planos como un papel de fumar e irradian un gran carisma.

Y sobre todo no os perdáis las letras de las canciones, ya que los seres que las interpretan llegan a soltar majaderías absolutamente desternillantes que, además, podréis más o menos comprender gracias a que ¡están traducidas al castellano!

Si a todo ello le unimos una mecánica sencilla –aunque ardua de dominar– y un argumento que os arrancará más de una carcajada, encontramos en *UM Jammer Lammy* un título imprescindible tanto para los fans de PaRappa como para los que estén hartos de pegar tiros, mamporrear malos o jugar/sufrir con dramones existenciales hechos videojuego.

EN FIN...

arriba
- Música magnífica
- Ambientación delirante
- Letras en castellano
- Personajes, argumento, escenarios...

abajo
- Bastante difícil
- Se hace corto

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	5
gráficos	4,5
jugabilidad	4
duración	4
vidilla	4

global: ●●●●◐

en castellano

CROC 2



EL BARÓN DANTE VUELVE A TOCAR LOS GOBBOS

Género:	**PLATAFORMAS**
Desarrollador:	**Argonaut**
Editor:	**Fox interactive**
Distribuidor:	**EA**
Precio:	**7.990 pesetas**

Emulando al temido José Luis Moreno –que siempre reaparece para maquinar algún programa destinado a bombardear nuestras neuronas–, el Barón Dante vuelve a la carga con un solo pensamiento: hacer la vida imposible a los Gobbos, la familia adoptiva de nuestro *modosito* cocodrilo Croc. Sí, amigos: el susodicho bicho verde está aquí de nuevo, y esta vez necesitará la ayuda de Paco Lobatón para encontrar a sus padres, desaparecidos cuando él no era más que una indefensa lagartija (snif, snif).

En esta segunda parte de *La leyenda de los Gobbos*, Argonaut ha querido mejorar algunos aspectos del primer *Croc* con el objetivo de destronar a los líderes de opinión de las plataformas 3D: nuestro bienodiado fontanero de la competencia, el mítico Crash y el *halitósico* Spyro. Para lograrlo, el juego cuenta con una mayor definición gráfica y con unos niveles más extensos –y menos lineales– que permiten una mayor libertad de exploración. Manteniendo, eso sí, los aspectos más positivos de su antecesor: el colorido visual, el carisma de los Gobbos y la simpatía general del juego.



Uno de los toques que se han añadido para enriquecer la presencia de esas bolas peludas cuyo nombre no queremos repetir (sí, hombre, sí: ¡los Gobbos!) es que ahora, además de jugar un papel más importante en la acción, van cambiando de caracterización en cada nivel que vas atravesando. Según las diferentes "tribus" que vayas encontrando, los verás convertidos en vaqueros, marineritos y muchas otras cosas más.

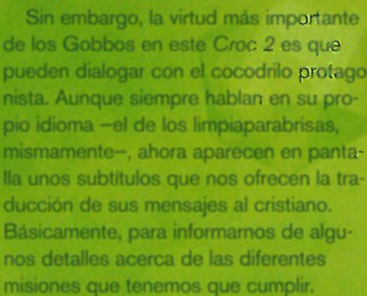






Sin embargo, la virtud más importante de los Gobbos en este *Croc 2* es que pueden dialogar con el cocodrilo protagonista. Aunque siempre hablan en su propio idioma –el de los limpiaparabrisas, mismamente–, ahora aparecen en pantalla unos subtítulos que nos ofrecen la traducción de sus mensajes al cristiano. Básicamente, para informarnos de algunos detalles acerca de las diferentes misiones que tenemos que cumplir.

Y no podía faltar, entre tanto viejo conocido, lo que en toda secuela se agradece: algún nuevo fichaje con ganas de calar. En este caso le ha tocado el turno al gato Pete, un compañero de viaje que nos proporciona diferentes artilugios a cambio de los cristales que vamos recogiendo *on the road*.





LA VUELTA AL MUNDO EN 80 GOBBOS

El juego está estructurado en base a diferentes mundos que debemos explorar, todos ellos conectados a una especie de "asentamiento de Gobbos" del que partimos para acometer cada misión. Algunas de las puertas que hay que atravesar para acceder a dichos mundos están cerradas, por lo que deberemos encontrar las llaves y, en el caso de los niveles ocultos, resolver algún puzzle. La variedad se completa con los medios de transporte, ya que no sólo de plataformas vive Croc: también se pega alguna carrerita a bordo de una lancha, un ala delta o la carretilla de una mina, entre otros variopintos medios de locomoción.

Terminando ya con las virtudes de *Croc 2*, no podemos dejar de mencionar la música. No sólo es variado el repertorio sino que, además, se va adecuando perfectamente al desarrollo de la acción y a los mundos que visita nuestro CROCodrilo preferido.

Vayamos, pues, a los defectos, que alguno que otro podemos encontrar. De los más leves tiene la culpa el motor 3D, que en ocasiones se ralentiza y de vez en cuando provoca también algún problema de *clipping*. Se trata, sin embargo, de fallos puntuales que no desmerecen todas las virtudes de este título, cuya mayor pega es la dificultad. Es probable que después de algunas partidas acabes dominando los movimientos del protagonista, pero para conseguir admirar a los enemigos finales –uno de los elementos más vistosos del juego– vas a necesitar muchas horas a los mandos de tu Play.



Parece que al pulpo le apetece comerse una croc-queta.



Más que una ayuda, estos seres son un constante a-gobbio.



Al menos el "puente aéreo" de Croc no tiene retrasos.

EL BAZAR DE PETE

Esperamos que este gato (algo fondón, por cierto) os caiga bien, porque vais a tener que relacionaros un buen rato con él durante el juego. Aparte de proporcionar objetos útiles —como unos donuts que nos permiten saltar más alto o un Gobbo al que hay que darle cuerda para verlo funcionar—, Pete también es el encargado de trasladarnos de un mundo a otro gracias a su bola de cristal modelo Aramis Fuster.



EN FIN...

arriba
- Colorido y ambientación
- Musiquillas marchosas y variadas
- Niveles variados (no sólo plataformas)

abajo
- Elevada dificultad
- Al principio cuesta manejar a Croc
- Algún problemilla de clipping

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	4
jugabilidad	3,5
duración	3,5
vidilla	5

global



OMEGA BOOST



RECOMENDADO

DELIRIO MAZINGERIL

Género:	SHOOT'EM UP
Desarrollador:	Polyphony Digital
Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	6.990 pesetas

Si perteneces a la generación que creció al grito de "¡Puños fuera!" o has admirado alguna de las reposiciones de *Mazinger Z* que se han emitido tras su primer estreno en televisión, seguro que siempre has querido saber qué se siente uno al mando de uno de esos mastodontes mecánicos.

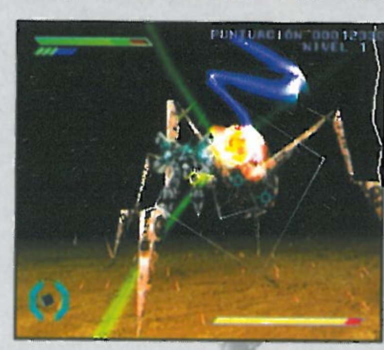
Los genios de Polyphony Digital (de poco menos se puede tratar a los responsables de *Gran Turismo*) te ofrecen esa posibilidad, y a lo grande: nada más y nada menos que con robots de combate diseñados por Seiji Kawamori, uno de los creadores del popular *anime* japonés *Robotech*. Esta serie de TV, basada en las aventuras de un grupo de *modositos* pilotos que manejaban unos robots armados hasta las tuercas, fue emitida en nuestro país por alguna cadena de cuyo nombre no podemos acordarnos e incluso dio lugar a un juego de mesa a medio camino entre la estrategia y el rol.

El espíritu de esta saga, muy popular en Japón, impregna totalmente *Omega Boost*. La historia arranca cuando uno de los robots voladores (que curiosamente se llama como el juego) debe realizar un viaje en el tiempo para impedir que los malos de turno se salgan con la suya. No entraremos en detalles porque de eso se encarga ya una intro que combina imágenes creadas por ordenador y personajes reales con voces en inglés subtituladas, y que además es sólo una excusa para adentrarnos en el espectáculo visual que nos ofrece *Omega Boost*.

Aunque no se podía esperar menos de los creadores de *GT*, lo cierto es que la gran calidad de los gráficos y de los escenarios en 3D no ha dejado de impresionarnos. Si además tenemos en cuenta que el título goza de una jugabilidad desbordante, podemos asegurar que estamos ante un título perfecto para perdernos este año la enésima repetición de *Los vigilantes de la playa*.

La cantidad de efectos de luz, explosiones y enemigos llaman enseguida nuestra atención, pero la facilidad en la mecánica de disparo también es de agradecer. En lugar de necesitar cuatro manos para apretar veinte botones a la vez (como sucedía en la serie *Gundam*),

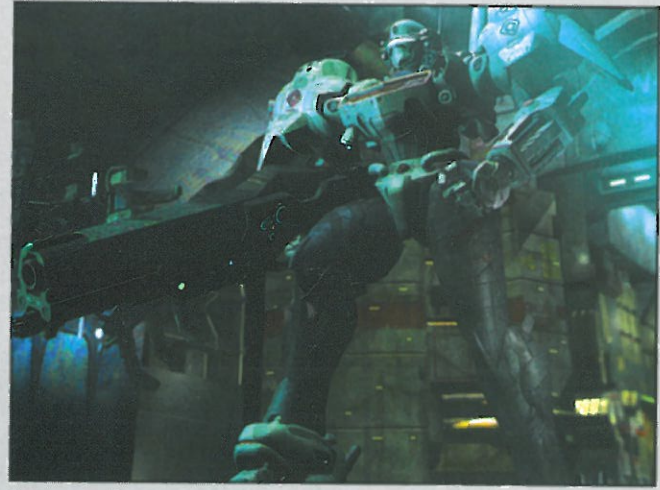




en esta ocasión contaremos con un punto de mira que detecta automáticamente a los enemigos. De esta manera podemos permitirnos que nuestra *única* preocupación sea esquivar la lluvia de misiles y rayos láser que nos acechará durante las nueve fases del juego.

YO Y MI LÁSER

Hablando de armas, quizá se le puede reprochar a *Omega Boost* que no haya incluido en su haber un surtido más amplio de armas a nuestra disposición; sin embargo, con el láser y los misiles automáticos nos podemos defender bastante bien. Además, conforme vayamos completando las misiones en el menor tiempo posible o con un mayor porcentaje de acierto en la destrucción de enemigos iremos adquiriendo una categoría más elevada como piloto, así como nuevos poderes especiales. Pero,



Con esa pistolita, este sería el rey de Time Crisis.

a pesar de lo accesible que resulta el manejo del robot, empezar dándose un rulo por las opciones de entrenamiento para ir adquiriendo la pericia necesaria no está de más.

También es posible acceder a las partes del juego que más te gusten sin pasar cada vez por todo lo anterior gracias al modo 'Zonas', que permite ir guardando cada área a medida que se vaya superando en el modo 'Historia'. Pero si además has triunfado en alguna de tus partidillas casi tanto como Raquel Mosquera en una feria de neumáticos, tendrás la oportunidad de recrearte en tu victoria gracias a las espectaculares repeticiones marca de la casa.

Habrá quien opine que a este *Omega Boost* le falta alguna opción para escoger diferentes modelos de robot, aunque te aseguramos que no tendrás ninguna queja de tu amigo cuatro latas. Lo que sí hemos echado en falta es alguna opción para dos jugadores, pero ni siquiera esta carencia consigue enturbiar nuestra percepción de que estamos ante un auténtico *boostbazo*.



En muchas fases de este juego hay que pasar por el tuboost.



El arsenal de armas del juego se merecería una puntuación de cuatro ladrillos y medio.

BICHO AQUÍ Y BICHO ALLÁ

Algunos de los enemigos constituyen uno de los elementos más impresionantes del juego. Desde tarántulas metalizadas hasta destructores kilométricos, pasando por culebras algo crecidítas y otras criaturas del averno, la lista de enemigos que encontraremos en las diferentes zonas de *Omega Boost* resulta bastante completa. Sólo nos ha faltado alguna visita al *Planeta de los Gilios* para enfrentarnos con el potente y *facineriosio* Jesús Gil.



EN FIN...

arriba
- Gráficos y escenarios 3D
- La facilidad del sistema de disparo
- La espectacularidad de algunos enemigos

abajo
- Arsenal de armas limitado
- Poca de robots para escoger
- No hay opción para dos jugadores

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	4,5
jugabilidad	4,5
duración	4
vidilla	4,5

global: ●●●●◐

BOMBERMAN

MUCHA BOMBA, POCA MECHA

Género:	PUZZLES
Desarrollador:	Hudson
Editor:	Hudson
Distribuidor:	Virgin
Precio:	7.490 pesetas

Desde el nacimiento de *BomberMan* en la década de los ochenta, "el señor de las bombas" se ha convertido en uno de los títulos más versionado de la historia de los videojuegos, aunque a veces con nombres tan dispares e irreconocibles como *Atomic Punk* o *Dynablaster*. La última incursión del *bombero* cabezón en nuestra Play no aporta nada nuevo a un juego exprimido hasta la saciedad: la misma mecánica, la misma jugabilidad, la misma parte técnica (o peor, incluso)...





El modo 'Normal' nos permite elegir entre dos versiones de BomberMan: una con gráficos mínimamente mejorados para la ocasión (aún así, gasta unos sprites bastante regularcetes) y otra llamada 'Retro', que es una recreación del entorno gráfico de cuando las consolas iban a pedales. Éste es uno de los modos historia más sosos y deslucidos de toda la dilatada existencia del personaje. Los enemigos se repiten más que un helado de chorizo picante, no hay niveles ni mundos distintos que pasar (lo único que sucede es que después de 10 fases los gráficos cambian "para que disfrutes de todo un espectáculo animado", según las instrucciones), y –sobre todo– ¡han quitado los clásicos jefes finales!



Lo más destacable de esta nueva entrega de la saga es, sin duda alguna, el modo 'Batalla', que permite configurar hasta el más mínimo detalle de cada contienda.

Además, en las batallas pueden participar ¡hasta cinco jugadores! Si tienes un multi-tap, mandos y, sobre todo, amigos suficientes, harías bien en agenciarte este juego simplemente para probar los magníficos y frenéticos combates a cinco que permite disputar. Si, por el contrario, no dispones del multicacharro y *BomberMan* te ha parecido siempre más un petardo que una bomba, mejor que quemes tu dinero en una inversión menos recurrente.



Estos gráficos 2D son tan excitantes como la retransmisión en directo de una siesta.

EN FIN...

arriba
- El BomberMan de siempre
- El modo para cinco jugadores
- Multitud de personajes y opciones

abajo
- Más de lo mismo
- Modo "Normal": Anormalmente aburrido
- Programación arcaica

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	2
gráficos	2,5
jugabilidad	4
duración	2,5
vidilla	3,5

global



BOMBERMAN FANTASY RACE

DÍAS DE ESTRUENDO

Género:	CARRERAS
Desarrollador:	Hudson
Editor:	Hudson
Distribuidor:	Virgin
Precio:	7.490 pesetas

Si buscas un juego de carreras divertido, emocionante y adictivo... será mejor que te alejes de *Bomberman Fantasy Race*. Aún no comprendemos cómo una compañía con el renombre del Hudson puede lanzar al mercado una medianía "inspirada" en *Super Mario Kart*.

En esta ocasión, los vehículos elegidos serán esos bichos peludos que han acompañado a BomberMan en algunas de sus incursiones consoleras: los Louies. Cabalgando sobre estos seres tendremos que intentar llegar los primeros a la meta a toda costa (tranquilos, los contrarios también van montados sobre los "simpáticos" canguros). O, mejor dicho, a toda bomba, ya que para deshacernos de nuestros adversarios tendremos que machacarlos a bombazo limpio. Los bichejos que montamos tienen un control muy original: para tomar curvas no basta con torcer el Louie hacia el sentido adecuado sino que tendremos que hacerlo rebotar (con nosotros a bordo) contra la pared. La primera vez que intentéis girar en una curva y acabéis aplastados contra un muro, formando parte del decorado del circuito, lo achacaréis a la falta de experiencia; diez giros más tarde, os preguntaréis "¿el inútil soy yo o los diseñadores del juego?"; veinte curvas más tarde... bueno, el juego cuesta más de siete mil cucas, así que no te lo tomes tan a pecho y contrólate, ¿vale?

Los gráficos son más cuadrados que unos calzoncillos de Lego; los corredores, más incontrolables que una adolescente a menos de 100 metros de los BackStreet Boys; el nivel de adicción que genera, similar al de la colección completa de vídeos de *El hombre y la tierra* de Félix Rodríguez de la Fuente (Q.E.P.D.); ¿queréis que sigamos?

Bueno, al menos este *Fantasy Race* cuenta con el carismático Bomberman como protagonista, tiene una secuencia de vídeo la mar de simpática y el modo dos jugadores da algo de vidilla





al pobre conjunto que es el juego en sí (siempre resulta divertido dejar en la cuneta a tu compañero a base de bombas y bombas lanzadas sin piedad). A pesar de todo, siempre será peor el mini-juego de carreras de *Kensei*.



EN FIN...

arriba
- La secuencia introductoria
- Bomberman es el protagonista
- Tiene modo para dos jugadores

abajo
- Gráficos tipo Lego
- Control lamentable
- No engancha

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	2,5
gráficos	2
jugabilidad	2
duración	2
vidilla	2

global



SÓLO MOTO. SÓLO HONDA.

CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

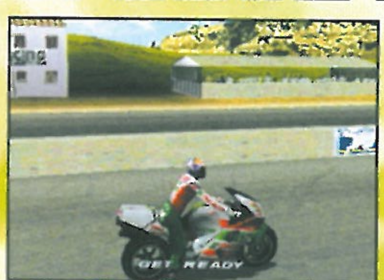
Género:	CARRERAS
Desarrollador:	Int. Entertainment
Editor:	THQ
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas

¿Os imagináis un juego basado en el Mundial de 500 cc. en el que pudiéramos elegir entre Crivillé, Checa, Doohan o Kocinski? Pues de momento os lo tendréis que seguir imaginando porque *Castrol Honda SuperBike Racing* nos propone una aproximación a otro mundial de motociclismo: el de las *superbikes*.

Una vez aceptada esta premisa, el principal problema de esta propuesta es que no ofrece demasiadas opciones a la hora de escoger nuestra *amoto*. De acuerdo, el juego está patrocinado por Castrol Honda, pero eso no es excusa para que sólo podamos correr con este equipo.

Si pasamos por alto esta limitación, la verdad es que estamos ante un título que aporta algunos elementos interesantes; uno de los que más se agradecen es su sencillo sistema de control. La variedad de opciones es la habitual: modo de dos jugadores, entrenamiento, carreras simples y campeonato (formado por 13 circuitos y 6 niveles de dificultad).





La calidad gráfica general es bastante alta, aunque se aprecia algún punto débil en las caídas: al chocar, los pilotos quedan tendidos en el suelo en posición de *geyperman* motorista. La rigidez hace que la animación resulte tan realista como cierta parte del cuerpo del conde Lecquio.

Antes de cada campeonato tenemos la posibilidad de configurar algunas variables –como el autofrenado, la guía de curvas o los daños en la moto– que afectarán a la conducción. Modificando estos parámetros podemos adecuar las carreras a nuestras posibilidades para recurrir a una mayor colaboración por parte de la máquina o aproximarnos a una simulación más pura y dura.



Aunque no es mucho decir, hay que reconocer que *Castrol Honda SuperBike Racing* es uno de los mejores simuladores de motociclismo para PlayStation. Sin embargo, faltan todavía muchos aspectos por pulir hasta que podamos hablar de un *Gran Turismo* de las motos.



Desde luego, no puede haber caída más Honda.

EN FIN...

arriba
- Controles muy sencillos
- Algunas animaciones de los pilotos
- Configuración de la moto

abajo
- Publirreportaje Castrol Honda
- La posición "geyperman" de los pilotos al caer
- Música y efectos sonoros justitos

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3
gráficos	3,5
jugabilidad	3,5
duración	3,5
vidilla	3

global



SPEED FREAKS

FREAKS POR UN TUBO... DE ESCAPE

Género:	CARRERAS
Desarrollador:	Funcom
Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	8.490 pesetas

Los desarrolladores han dejado de competir por ofrecernos el juego con los coches mejor diseñados. *Speed Freaks* apuesta por la sencillez hasta límites insospechados y nos propone controlar unos pilotos cabezones que conducen suspendidos en el aire sobre cuatro ruedas y un volante. Toma ya.

Gráficos muy alegres y coloridos, animaciones cachondas y... ¡unos escenarios impresionantes! El contraste entre la sencillez de los vehículos y la sofisticación de los decorados es brutal, pero los creadores han escogido bien a la hora de asignar los recursos gráficos, puesto que la espectacularidad de los escenarios contribuye a que dar vueltas por los 12 circuitos (repartidos entre 3 niveles de dificultad) de *Speed Freaks* sea todo un placer.

Las opciones de carrera son las típicas –simple, torneo, modo versus y contrarreloj–, más la posibilidad multijugador, también habitual en los títulos de carreras. Previa instalación del multi-tap, pueden competir hasta cuatro jugadores, una opción muy recomendable para comprobar los estratosféricos niveles de jugabilidad que puede alcanzar. Aunque, rizando el rizo, quizá se podría haber incluido alguna opción más para dos jugadores al estilo del modo 'Battle' de las aventuras del foNtanero 64.





Los circuitos cuentan con el aliciente de que no están totalmente cerrados, por lo que existen multitud de atajos y sorpresas ocultas. Y no podían faltar, por supuesto, los entrañables power-ups, que te proporcionarán armas, trampas y turbos. Todos estos ítems serán cruciales para conseguir ocupar un lugar en el podio de alguno de los torneos, un privilegio que te permitirá acceder a las opciones ocultas del menú bonus.

El sistema de control es de lo más sencillo y, aunque al principio te parecerá complicado controlar a los *freakies*, te aseguramos que en cuatro o cinco partidas empezarás a codearte con los tres primeros. Eso sí: comienza por dominar la técnica del derrape si quieres llegar a ser un *number one*.

Speed Freaks no lo será (un *number one*) en el terreno de la conducción, pero aunque no suponga ninguna revolución, podría ocupar en nuestros corazoncitos el lugar que *Mario Kart* ostenta en los de la competencia. Veremos si *Crash Team Racing*, un título que pinta bastante similar (ver *Cuenta atrás* en *Planet* 9), también consigue hacerle sombra al fontanero bigotudo.



EN FIN...

arriba
- Personajes simpáticos y divertidos
- Jugabilidad a tope
- Escenarios muy logrados

abajo
- La idea no es muy original
- Ningún elemento revolucionario
- Pocas opciones para dos jugadores

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	3,5
jugabilidad	4,5
duración	4
vidilla	4

global





LIBRO DE RUTA

Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Precio: **8.490 pesetas**

APE ESCAPE

La jugabilidad de este **plataformas de Sony** es excelente... siempre y cuando tengas un joypad analógico. Compruébalo con la **primera parte** de nuestra **guía**, que incluye todos los monos y monedas de cada nivel.



1 JUGADOR
TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE
MANDO ANALÓGICO
DUAL SHOCK™



CONSEJO

A algunos macacos sólo puedes atraparlos teniendo el invento necesario. Tendrás que regresar a niveles anteriores a por los que te falten.



CONSEJO

Mata a los pájaros con el tirachinas antes de que puedan lanzarse sobre ti.



CONSEJO

Puedes acercarte gateando sin que te vean a la mayoría de los monos y atraparlos antes de que se den cuenta de tu presencia.

PREHISTORIA

FASE 1: LLANURA ANTIGUA

Monos necesarios: 3/4
Monedas Specter: 1

Esta sencilla fase te permite practicar el uso de tus cachivaches. Golpea a los pájaros con la porra para recoger patatas energéticas (Energy Chips) y galletas (Cookies). Trepa a los árboles (usando R1) para hallar más patatas y la **moneda Specter** (Specter Coin). Luego utiliza la red para capturar a los tres monos del suelo (si quieres, antes puedes aturdirlos con la porra).

►**Extras:** Más adelante deberás volver a este nivel con el trasto volador para pillar al **mono 4**, que está en el saliente elevado.

FASE 2: LAGO DE LLUVIA

Nuevo chisme: Red acuática
Monos necesarios: 4/6
Moneda Specter: 1

Tras completar la fase de práctica, ya estás listo para la caza del mico. Cruza el puente y persigue al **mono 1** por la orilla para atrapar a ese pequeño bastardo. Ten cuidado con las cabezas escupidoras verdes que aparecen y estáte a punto para golpearlas con la porra. Da un salto doble hacia el saliente de la izquierda para echar la red al **mono 2**. Vuelve al agua y sumérgete bajo el puente para encontrar la **moneda Specter**. Nada por el río para dar con el **mono 3** haciendo unos largos. Usa la red acuática (pulsa R3) para apresarlo. Río abajo, más allá del tronco, está el **mono 4** en el agua, así que usa otra vez la red.



►**Extras:** Puedes alcanzar enseguida al **mono 5**, justo encima del agua. No puedes saltar del agua hacia él, así que da un salto doble hacia el dinosaurio que está nadando para cabalgar sobre él. En el punto más cercano al saliente del mono, sube al pescuezo y da un salto doble hasta el saliente; es complicado, pero posible (si no, usa el trasto volador). Al **mono 6** lo encontrarás en un saliente muy alto cerca de donde atrapaste a los dos primeros; tendrás que volver y usar el trasto volador desde el árbol cercano.

▼ **Si aprietas el botón de saltar cerca de un árbol o de un poste, podrás escalarlo. En su cima suele haber ítems de bonus que puedes recoger.**

FASE 3: LOS DINOSAURIOS

Monos necesarios: 4/7
Monedas Specter: 1

Sube por la pendiente, recogiendo las patatas. Gira a la izquierda y salta a la sala de detrás de la cascada para dar con el **mono 1** (esquiva las piedras que te arroja). Date la vuelta y salta a la hierba de la derecha a por el **mono 2**: ten cuidado porque hay más de esas cabezas verdes que te pegan salivazos.

Salta al ascensor de madera y monta en él para tomar patatas energéticas, bajándote de un salto a la hierba de la izquierda. Mata a los dos pájaros y sube a saltos por los peldaños que hay a la













derecha de la pendiente; deslízate otra vez por ella a por más patatas y salta para hacerte con la **moneda Specter**.

Sube otra vez las escaleras para hallar el nido del pterodáctilo. Mira esa cáscara de huevo que se menea: ¡hay un mono debajo! Apártalo con la porra y pilla al **mono 3** antes de que se esconda bajo otra cáscara. No te preocupes por el pterodáctilo: aunque te agarre, se limita a dejarte de nuevo en la base de la pendiente.

Entra ahora en el túnel oscuro. ¡El T-Rex del foso lleva al **mono 4** en el lomo! No puedes herir al T-Rex, así que haz que te persiga y salte de en medio para que se dé de cabeza contra las rocas. Tras unos cuantos impactos, dejará caer al mareado mono, al que podrás apresar con facilidad.

► **Extras:** Puedes hallar al **mono 5** en uno de los rincones del foso del T-Rex. El **mono 6** está en lo alto de la cascada, con lo cual habrá que usar el trasto volador (por medio del ascensor). Para el **mono 7** hará falta el tirachinas: métete en el túnel a la derecha de la catarata y usa el tirachinas para darle al botón rojo; al abrir la puerta encontrarás al mono ¡a lomos de un triceratops! Cuando el simio advierta tu presencia empezará a tirarte bombas: usa enseguida la porra para devolvérselas al triceratops, pero evita la explosión. Al final dejará caer al mico y podrás agarrarlo. En el foso que rodea esta área encontrarás patatas energéticas a porrillo.

ERA CENOZOICA

FASE 1: RÍO DE LA JUNGLA

Nuevo chisme: Radar de monos

Monos necesarios: 6/14

Monedas Specter: 4

Tras completar la misión de entrenamiento con el radar de monos, asígnale un botón. Con él localizarás al **mono 1** cerca de la salida: dirígete al árbol, usando la porra con las plantas carnívoras y las avispas, y dale a la vaina que cuelga para soltar al mono. Persíguelo por el árbol y atrápalo (puede que intente ocultarse en otra vaina).

Darás con el **mono 2** en una de las vainas del árbol.

Usa el radar para hallar al **mono 3**, que patrulla en una atalaya cercana. Para evitar que te descubra, gatea hasta allí, golpeando la planta carnívora. Si el macaco empieza a disparar, mantén pulsados L3 + R3 para esconderte hasta que pare. Luego da de inmediato un doble salto hacia la atalaya y sacúdele con la porra antes de usar la red.

Utiliza el radar y te indicará el túnel cercano del río. Sin embargo, ignóralo por ahora y baja por el río para nadar hacia el túnel de la derecha. Al otro lado, el **mono 4** subirá a un platillo volante. No dejes de saltar para darle tres veces y hacerlo explotar, y apresa luego al mono.

Vuelve por el túnel y pasa luego a nado el que hay junto a la atalaya. Nada hacia el buzón y ve al muelle para subir al bote de remos. Usa los dos champiñones para remar (uno de ellos para girar) más allá del pez eléctrico y hacia la plataforma de delante. Sal y trepa al palo para hallar al **mono 5** haraganeando; tíralo con la porra para atraparlo. Vuelve al bote y rema por el camino de patatas energéticas. Salta en el saliente que tiene galletas y patatas. Usa la porra para golpear repetidas veces la válvula que hay allí a fin de alzar la puerta. Cuando esté en lo más alto,

▲ **Un mono se pira a bordo de su platillo volante. Dale tres veces y verás cómo baja.**

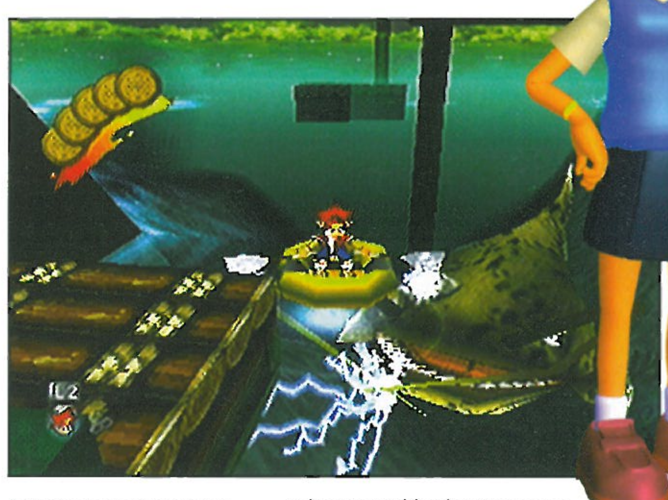


Una vez que hayas pillado a todos los micos de un nivel, puedes jugar en un modo contrarreloj en ese mismo escenario.



El super-aro va especialmente bien para eliminar esas molestas cabezas escupidoras.





▲ Rema sin parar; mientras no te caigas al agua, estarás a salvo del pez eléctrico que ronda por aquí.



salta enseguida al agua y pasa (aguantando R1) antes de que se cierre. Encontrarás al **mono 6** en la hierba.

▶**Extras:** Puedes encontrar la **moneda Specter 1** en la parte más alta del primer túnel que cruzaste (en medio del río): da un salto doble desde el margen más cercano del río y usa el trasto volador. Tras nadar por el túnel junto a la atalaya, tu radar detectará al **mono 7** rascándose el ombligo a la derecha. Necesitarás el tirachinas para derribarlo, pero también hallarás la **moneda Specter 2** en el suelo.

Entra en el túnel que hay detrás de donde encontraste al **mono 6**. Sube al bote y tira hacia delante y a la izquierda para hallar la **moneda Specter 3**: da un salto doble para conseguirla. Rema hasta la orilla de enfrente y sal. Sube por la escalera al campamento, donde hallarás al **mono 8**. Avanza hacia el buzón y usa el frasco de galletas (Cookie Jar) para repostar tu energía. Justo delante verás al **mono 9** trepando por un árbol cercano. Haz que emita un brillo rojo golpeando las ramas y luego la telaraña. Al final morirá y el mico saldrá para que lo atrapes. Acércate al tronco para hallar al **mono 10** trepando. Dispárale o bien espera a que se suelte y píllalo.

Regresa al bote y entra en el túnel. Calcula bien para pasar el primer canto rodado y mira a la izquierda para encontrar al **mono 11** por ahí. Dispárale una china y píllalo. Vuelve al principio y cruza el túnel que hay en tierra. Usa el trasto volador para planear sobre el valle profundo, por medio de la plataforma elástica de la derecha.

Dale a la válvula para abrir la puerta y corre al otro lado para encontrar al **mono 12**. Cruza las falsas paredes verdes de la derecha y cárgate a los cerdos. El **mono 13** se subirá a un árbol, así que tíralo como antes.

Por último, necesitarás el puñetazo mágico para abrir un boquete en la cueva de detrás del árbol en pos del **mono 14** y la **moneda Specter 4**.





FASE 2: RUINAS MISTERIOSAS
Monos necesarios: 6/13
Monedas Specter: 4

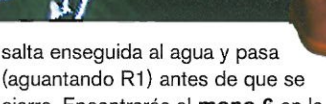
Golpea dos veces a la criatura "cebollesca" para matarla antes de que se lance contra ti. Salta a la barandilla y avanza trepando por ella en plan mico y recogiendo patatas. Sube por las escaleras y gatea hacia la derecha para pillar por sorpresa al **mono 1**.

Ahora dirígete a la izquierda y escaleras arriba. Cruza la entrada a la izquierda de la torre. En el interior, cuando golpeas a la criatura rosa se parte en dos, cosa que imitan sus clones más pequeños. Así pues, ve rotando el champiñón derecho para menear la porra hasta que todas esas cosas hayan palmado. Sube a gatas la pendiente para pillar desprevenido al **mono 2**: si se da cuen, se pondrá a pegar tiros que rebotan en las paredes. Mata a más criaturas rosas y ve a la derecha, pasando a saltos las trampillas que se abren, para salir junto al umbral.

En el saliente del tejado, gatea para pillar desprevenido al **mono 3**. Luego empuja por el borde el bloque de las manos verdes. Tírate luego tú al nuevo foso y cruza la entrada.

Déjate caer para atizar a los dos cangrejos y sube luego con saltos dobles por los estrechos salientes azules de la pared derecha a fin de hallar al **mono 4**. Atúrdelo y cázalo. Tírate de nuevo y sube las escaleras. Gatea por el suelo para acercarte al **mono 5** sin que te vea, aguantando R3 para ocultarte en caso de que mire hacia ti (si te descubre, activará un interruptor del suelo para encender el ventilador). Cuando estés lo bastante cerca, atúrdelo con la porra y apresálo.

Baja de vuelta por las escaleras y tira a la izquierda. Para conseguir la **moneda Specter 1**, sube con cuidado por el saliente estrecho de la izquierda, recogiendo patatas energéticas. Tírate otra vez a las escaleras y sube por la pendiente hacia la entrada. Llegarás al cercado que viste antes para encontrar al **mono 6**. Antes de pillarlo, sube por los palos para saltar al tejado en busca de



INFO

MACACOS CON MUCHA JETA
Puedes distinguir la personalidad de un mico por el color de sus pantalones. Teniendo en cuenta cómo se quema Spike con los monos, sorprende que ninguno los lleve marrones...

AMARILLOS
Es el mono estándar, bastante fácil de atrapar.

ROJOS
Los ataques de estos monos tipo Schwarzenegger tienen mucho peligro.

AZULES
Acércate a hurtadillas a estos veloces atletas antes de que se larguen.

BLANCOS
Estos están muy bien compensados, con lo cual cuesta más pillarlos.

VERDES
Gracias a sus gafas pueden verte desde lejos.

NEGROS
Estos micos vacilones con gafas de sol van armados y son peligrosos.

AZUL CLARO
Los mansos y dóciles; se pueden atrapar con mucha facilidad.

MINIJUEGO 1
Recoge 10 monedas Specter para disputar este juego bonus
Esquiar en estas fechas resulta muy refrescante

CARRERAS DE ESQUÍ

REQUISITO: 10 MONEDAS SPECTER
Este cañero juego de esquí cuenta con tres pistas en las que competir. Es mejor —aunque no necesario— tomar parte primero en la carrera preliminar para conseguir la primera posición en la parrilla de salida. Una vez que ganes las tres carreras, obtendrás versiones más difíciles con vueltas extra y mejores rivales. Aquí tienes unos cuantos consejos para ayudarte:
- Procura mantener los esquís juntos apuntando ligeramente un champiñón hacia el otro (y viceversa).
- Mantén los esquís alineados durante algunos segundos y tus cohetes se volverán azules. Esto te brinda un impulso turbo de aúpa.
- Alinea los esquís durante la cuenta atrás al principio de una carrera para disfrutar de un impulso inicial.
- En todas las curvas —excepto en las más cerradas— mantén los esquís juntos (para recargar el turbo) girando el esquí exterior hacia dentro, en vez de girar el esquí interior hacia fuera.
- Intenta seguir una línea bien cerrada en las curvas, recortando así la distancia a recorrer.
- Evita a toda costa golpear los lados y los obstáculos, ya que realmente te frena un montón.
- Asegúrate de tener suficiente velocidad para saltar la valla de Snake River... o tu carrera tendrá un violento final.





la **moneda Specter 2** (o usa luego el trasto volador).

►**Extras:** Sube por ambos tramos de escalones y salta por la izquierda a los pilares. Tira adelante y después a la derecha, al pilar cuadrado, matando a los pájaros verdes. Brinca al saliente a por el **mono 7**. Vuelve a la izquierda por los pilares y salta al saliente cubierto de hierba. Mata a otro pájaro y sube las escaleras. Dale al botón rojo y entra.

Pisa el ascensor de piedra marrón para bajar. Cruza la entrada de enfrente y sumérgete bajo el puente para hallar la **moneda Specter 3** en el agua. Ve a la derecha para dar con el **mono 8**. Es probable que se largue antes de que le eches el guante, pero no te preocupes. Sube por el saliente de cualquier lado y calcula para pasar corriendo los bloques corredizos. Pisa el interruptor del suelo para hacer subir la puerta y crúzala. Gira a la izquierda y, arriba a la derecha, puedes dar un salto doble hacia una sala con una vida extra. Continúa hacia la siguiente sala de oro para encontrar un monolito. Golpéalo y empezará a hacer girar montones de llamas. Ve directo a él y calcula cuándo saltar para atizarle con la porra. Una vez que hayas machacado todas las secciones, el sarcófago de detrás se abrirá, revelando al **mono 9**. Vuelve al pasillo principal y dirígete a la derecha a por el **mono 10**. Éste también pondrá pies en polvorosa. Pisa pues el interruptor del suelo y efectúa enseguida un doble salto por los tres salientes antes de que vuelvan a deslizarse hacia dentro. Pisa el interruptor del suelo para abrir la puerta. ¡Acércate a él sin que te vea o empezará a dispararte misiles! Regresa al ascensor y sube otra vez. Sal por la puerta trasera y tírate al saliente que hay justo debajo para apresar al **mono 11**. En lo alto de la torre, donde encontraste al **mono 2** y las criaturas rosas, déjate caer por la segunda trampilla. En el fondo encontrarás una vida extra. Salta al ascensor azul para subir y atrapa al **mono 12**. Ve al siguiente ascensor y sube en él para encontrar al **mono 12** haciendo el vago (así como la **moneda Specter 4** en la pendiente).



SUBJUEGO

Tu viejo amigo Buzz te reta a echar una carrera
Gánalo y obtendrás cinco monedas Specter más

ATAQUE DE BUZZ 1

RECOMPENSA: 5 MONEDAS SPECTER

Tras completar la fase cenozoica 3, aparecerá este subjuego. Debes competir con Buzz, un tío con el pelo azul, en una pista americana. No te inquietes si Buzz te aventaja: es más rápido que tú en algunas secciones (como el foso de lava), pero si evitas cometer demasiados errores, deberías atraparlo. No te preocupes si pierdes la primera vez: puedes repetir este juego tantas veces como haga falta desde la pantalla de selección de fase.

Al principio, asegúrate de pasar corriendo por la puerta a franjas, ya que eso te proporciona un acelerón. Además, aguanta R1 para nadar más rápido (a lo largo de la superficie) en las secciones acuáticas. Salir de ellas de un salto es lo más complicado, porque si te acercas demasiado al borde ¡no puedes! Justo antes del final, suelta R1 y aguántalo de nuevo para brincar a tierra firme.

Da un salto doble por las plataformas de la lava, procurando no tener que agarrarte a los bordes de ninguna. Por último, pasa corriendo las bolas rotatorias con pinchos; observa que puedes correr sin peligro más allá de los ejes de las cadenas.

FASE 3: ¿QUIÉN HIZO LA RUINA?
Nuevo chisme: Tirachinas
Monos necesarios: 5/8
Monedas Specter: 1

Salta hacia delante mediante los cilindros rodantes y cruza la entrada. Mata a la araña que cae. Sube a lo alto y empuja el bloque de las manos verdes al interruptor del suelo para abrir la puerta. Acércate a hurtadillas al **mono 1** y agárralo.

Vuelve más allá del bloque y mira a la derecha. Utiliza el tirachinas para disparar al pájaro, y luego al botón rojo a fin de que se materialice un puente de cristal. Acércate a él y sube a la plataforma cuando se acerque. Mira ahora a la izquierda y verás otro botón. Usa el tirachinas para darle; de este modo conseguirás que salga otro puente. Crúzalo para pillar al **mono 2** del saliente.

Tírate del puente y dale al botón rojo (con la porra si quieres) con el fin de crear un suelo para el puente suspendido. Utiliza el tirachinas para abatir a los dos pájaros antes de cruzar. Haz uso del tirachinas para disparar a los botones de la derecha y abrir así la puerta. Corre enseguida y pasa de un salto la criatura rotatoria (sacúdetela con la porra) para cruzar la entrada.

Mata a las tres arañas que caen. Cuando llegues al foso de las arañas, usa el tirachinas para disparar al botón, lo que soltará los pinchos y alzará un puente. Crúzalo para pillar al **mono 3**. Vuelve afuera y ve enseguida a la derecha, pasado otro bicho rotatorio, hacia la siguiente puerta. Usa el tirachinas para darle al botón rojo y entra.

Cárgate a la araña, ve a la izquierda y dobla la esquina para avistar un botón rojo al otro lado de la puerta. Dispárale para abrir la puerta y entra. Acércate furtivamente al **mono 4**, a la derecha, y préndelo. Dispara al pájaro para obtener munición para el tirachinas, y luego repetidas veces a la válvula de oro para abrir la puerta: cuando esté arriba del todo, cruza corriendo. Salta sobre el agua para cazar al **mono 5**.

►**Extras:** En lugar de pasar por la puerta de la válvula de oro (donde pillaste al **mono 4**), ve por la derecha para meterte por la entrada. Evita a los rotatorios y sube al palo del agua para saltar al saliente. Si tienes el trasto volador, puedes dar un brinco y planear hacia el pilar para agarrar al **mono 6**. De vuelta en el saliente, sigue el pasillo hasta más allá de las arañas para hallar al **mono 7**: necesitarás el puñetazo mágico para liberarlo.

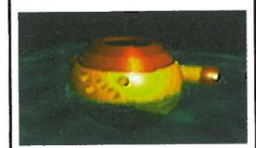
Regresa a la puerta de la válvula de oro y crúzala. Salta al agua y nada río abajo y a la sala de la izquierda. Súbete al palo para llegar al saliente de dentro, de forma que puedas alcanzar esa moneda Spector.

Cruza otra vez la puerta de la válvula de oro y nada hasta el final. Sal, mata al pájaro y atraviesa el cristal para darle al botón rojo, que alza la puerta del agua. Crúzala a nado y sal por la izquierda. Dispara al pájaro, cruza el saliente angosto y mata a otro pájaro. Cruza el puente y salta al saliente a por la vida extra. Entra en la cueva para llegar al **mono 8**. (Puedes darle al botón para regresar a la sala de la válvula de oro.)



INVENTOS
Spike empieza con sólo una porra y una red, pero, a medida que progresa por los niveles, el profesor le ofrece nuevos chismes.

RED ACUÁTICA
Entra en juego de forma automática al nadar. Sólo has de pulsar R3 para lanzarla.



RADAR DE MONOS
Apúntalo con el champiñón derecho para detectar a los monos que haya cerca. Pulsa L2 para activar la mico-cámara.

TIRACHINAS
Úsalo para disparar a los enemigos desde una distancia prudencial, así como para darles a los botones rojos y abrir así las puertas.

HULA-HOP
Gira el champiñón derecho para activar el aro y hacer que sirva como escudo protector y turbo.

TRASTO VOLADOR
Gira el champiñón derecho para flotar hacia salientes elevados y por encima de los huecos. Necesario para pillar algunos monos.

COCHE TELEDIRIGIDO
Pulsa R3 para usarlo. Especialmente útil para activar interruptores en el suelo y recoger objetos.



PUÑETAZO MÁGICO
Este puño extensible resulta útil para abrirse paso a través de paredes y otros obstáculos en busca de los micos que falten.



No te preocupes por perder el coche teledirigido: puedes hacer que salga otro pulsando R3.



Esto es todo por ahora. El mes que viene completaremos nuestra guía paso a paso de *Ape Escape*.





DRIVER
SEGUNDA PARTE

En la conclusión de esta **guía exclusiva** nos han echado una mano creadores del juego en **Reflections**, así que déjate llevar por los expertos...

TOMA EL CONTROL

- FRENAR/MARCHA ATRÁS
- FRENO DE MANO
- CAMBIAR CÁMARA
- PAUSA
- TURBO
- ACELERAR
- MIRAR A IZQUIERDA
- CLAXON
- MIRAR DETRÁS
- MIRAR A DERECHA
- VOLANTAZO (+CRUCETA)

INICIO

MISIÓN 1 – MISIÓN 2A / MISIÓN 2B – MISIÓN 3A / MISIÓN 3B – MISIÓN 4 – MISIÓN 5 – MISIÓN 6A / MISIÓN 6B – MISIÓN 7A / MISIÓN 7B / MISIÓN 7C – MISIÓN 8 – MISIÓN 9 – MISIÓN 10A / MISIÓN 10B / MISIÓN 10C – MISIÓN 11A / MISIÓN 11B – MISIÓN 12A / MISIÓN 12B – MISIÓN 13

cont... MISIÓN 14A / MISIÓN 14B – MISIÓN 15 – MISIÓN 16A / MISIÓN 16B – MISIÓN 17A / MISIÓN 17B – MISIÓN 18 – MISIÓN 19A / MISIÓN 19B / MISIÓN 19C – MISIÓN 20A / MISIÓN 20B – MISIÓN 21A / MISIÓN 21B – MISIÓN 22A / MISIÓN 22B – MISIÓN 23A / MISIÓN 23B – MISIÓN 24A / MISIÓN 24B – MISIÓN 25

FINAL

7A LLEGA UN CARGAMENTO



❶ RECOGE EL MATERIAL **120 Segundos**
No te sobrará demasiado tiempo para llegar a Dodge Island, pero sí un poco. Toma el puente estrecho del Sur; al llegar al final, sigue recto para meterte entre los almacenes. Toma la primera puerta a la derecha, luego a la izquierda, otra vez a la derecha y, por último, a la izquierda hasta el final de la isla.

❷ SAL DE AHÍ Y REGRESA AL MOTEL
Trata de recordar el camino que seguiste para llegar hasta el primer punto de reunión, porque es fácil perderse por la isla al salir. Líbrate del pasma que te espera a la salida del muelle y vuelve hasta el motel sin hacer mucho el animal.

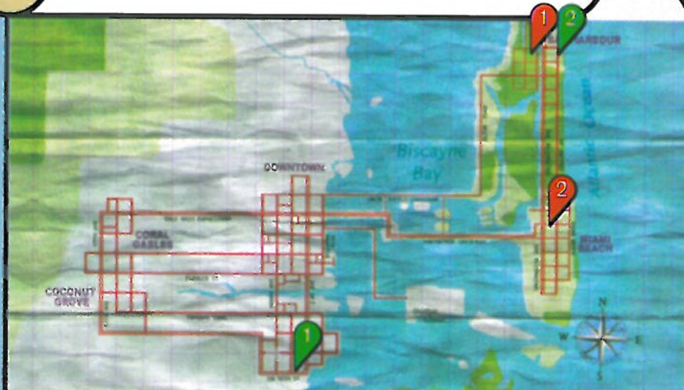


▲Corre a toda pastilla hasta el muelle.



▲Deshazte de la pasma y vuelve al motel.

7B PREPARA UNA TRAMPA



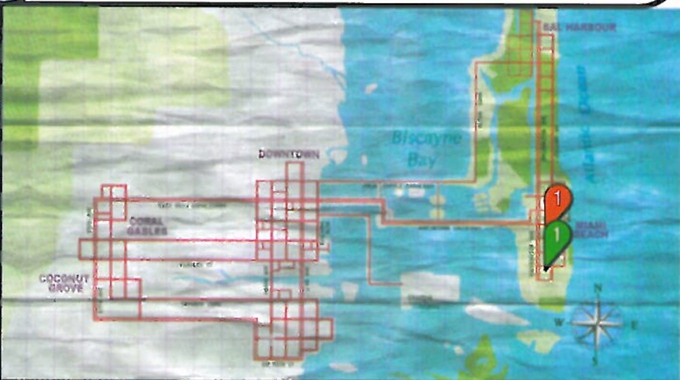
❶ DESTROZA SU COCHE **155 Segundos**
En esta misión puedes pasar verdaderos apuros para llegar a tiempo al final del primer tramo. Además, tienes que tomar el puente del Norte, donde las barricadas policiales sólo pueden superarse a base de choque frontal. Si tomas el puente central de cuatro carriles perderás un tiempo precioso, pero tendrás menos problemas con la policía. Al llegar al objetivo, dale un toquecito al coche que marca la flecha.

❷ ¡NO LO PIERDAS!
Ahora viene lo bueno. Tienes que dejarte seguir por el coche que has arrollado; si vas demasiado rápido te perderá (en otras palabras: tendrás que volver a empezar), y si te paras por algún motivo te arreará un guarrazo. Toma la autovía del Este para bajar hasta el párking y aprieta con frecuencia R2 + L2 para comprobar que todavía te siguen. Por suerte, la policía no suele aparecer en este tramo.



▲Párate justo al lado del coche de la izquierda.

7C SACA EL COCHE DE DI'ANGIO



❶ ¡MACHÁCALO! **128 Segundos**
Una persecución más dificililla: Di'Angio te lleva cierta ventaja y tendrás que espabilar para pillarle. Tiene tendencia a meterse en los descampados de la zona, a tomar el callejón no señalizado que hay por ahí cerca y, por último, a ir por el puente de cuatro carriles. En este último lugar es, precisamente, donde te resultará más fácil darle su merecido; cuando gire en la primera curva de 90 grados, lánzate a por su lateral y, con un poco de suerte, se habrá acabado todo. Un consejo: desactiva el freno de mano automático en el menú de opciones del juego; al principio te costará acostumbrarte, pero con la práctica acabarás controlando mucho mejor los derrapes.



▲Ponte a la altura del carro de Di'Angio...



▲...Y tíralo contra todos los obstáculos que puedas.

8 EL INFORMANTE



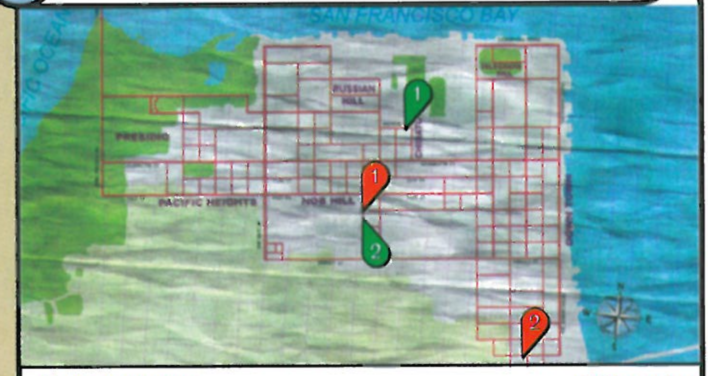
❶ COGE A JESSE
Tienes que seguir el monorrail hasta el final, y no puedes perder tiempo pegándotela contra las farolas porque si te distancias del tren tendrás que volver a empezar. Al principio, tu objetivo seguirá una recta larguísima en la que tendrás tiempo para acercarte bastante, pero luego comenzará a hacer zigzag por las calles de Miami; lástima que la mayoría de las veces estará lloviendo y tu coche patinará bastante. En la última curva, puedes cortar camino cruzando sobre el césped; en cuanto el tren se detenga, sólo tendrás unos pocos segundos para alcanzar el objetivo.


▲La primera curva del monorrail es a la izquierda.


▲Si te la pegas una sola vez, estás listo.

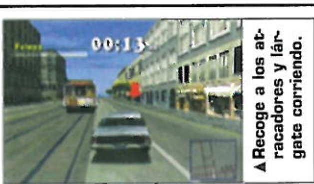


9 EL TRABAJITO DEL CASINO



❶ VE AL CASINO **70 Segundos**
¡Por fin en San Francisco! La ciudad es mucho más grande que Miami, y tiene todo lo que sale en las pelis: las famosas cuestas, el tranvía, el puente Golden Gate Bridge... increíble. En este primer tramo, entra en Chinatown y ten cuidado con los tranvías: si te pillan te harán mucha pupa.

❷ VE AL ALMACÉN
Acostúmbrate a estos almacenes cerrados, porque en Frisco tendrás que visitarlos a menudo. La entrada está al Sur de la manzana; intenta no llegar muy hecho polvo, porque si te sigue un policía hasta dentro la mejor táctica para librarte de él es el choque frontal.



▲Recoge a los atracadores y lárgate corriendo.



▲Ve hacia el Sur para encontrar la entrada.

10 EL MALETÍN



❶ VE A CASA DE LEVY, ❷ A SONOMA LIQUORS Y ❸ RUSSIAN HILL **210 Segundos**
Una contrarreloj frenética. Aterriza sobre el segundo objetivo dando un giro de 180° para quedar en la dirección correcta. Tienes poco margen de daños, porque la misión es larguísima.

❹ VE A HACER EL CAMBIO **200 Segundos**
Tienes dos caminos posibles; quizás es mejor el del Sur. Tienes tiempo, así que no pierdas la cabeza.

❺ HAZ LA ENTREGA **160 Segundos**
Te han dado un coche nuevo, pero la pasma está buscando tus ruedas. Ten cuidadito en el puente: manténte siempre en el carril derecho. El Golden Gate acaba en una cuesta con una curva muy brusca; frena y deja que los policías se estampen.

❻ HAZ EL CAMBIO **160 Seg.**
Tienes tiempo de sobras... si es que no encuentras policía por todas partes, claro está.



▲No puedes permitirte perder ni un segundo.

10 ARMAS EN EL MALETERO



❶ VE A FISHERMAN'S WHARF **200 Segundos**
Te sobra tiempo: ve con cuidadito y no metas la pata provocando a la pasma. Respeta el código de tráfico y todo irá bien; si no lo consigues, haz zigzag entre los tranvías y con algo de suerte se la pegarán.

❷ HAZ LA ENTREGA
Tienes que ir a un almacén que está dentro de una manzana. Ya sabes: si te sigue un policía hasta el interior de la muralla, aplica la receta del choque frontal o espérale de cara hacia él desde detrás de un árbol para que se pegue un guarrazo de agárrate y no te menees.



▲No hay prisa; concéntrate en evitar a la pasma.



▲Freno de mano, L1 y contravolante: ¡a derrapar!

10 VISITA AL CENTRO COMERCIAL



❶ VE DE COMPRAS **100 Segundos**
No tienes mucho tiempo para llegar a los grandes almacenes, así que toma el camino más recto. Una vez llegues a tu destino, entra derrapando por la puerta y abalánzate sobre la flecha roja.

❷ VE AL PATIO
La pasma entrará a saco por ambas puertas; espérate tras la esquina y, cuando se la peguen, sal a toda velocidad. El punto de destino está en el quinto pino, o sea que tendrás que economizar muy bien los daños para llegar vivo. En lugar de entrar en el almacén, puedes acabar la misión aparcando junto a la flecha por la parte de fuera (en la acera).


▲Calcula bien el espacio necesario para girar.



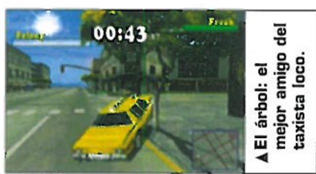
▲Entra en el centro comercial quemando rueda.



11 ¡TAXI!



❶ ¡DALE UN SUSTO!
Ésta es una de las misiones más originales de todo el juego: tu jefe te mete en un taxi para que le metas miedo a un socio suyo con el que tiene problemas, y tienes que hacer el bestia con el coche hasta que el "acojonímetro" del pasajero se ponga a tope. Receta de *PlanetStation*: empieza embalándote dando marcha atrás y pégatela contra una pared; luego despega dándole al turbo hasta llegar al cruce, choca contra un par de coches, haz un derrape de 360º, ponte contradirección, intenta atropellar algún transeúnte, estréllate frontalmente contra la pared y, si puedes, da un par de saltos en alguna rampa. Te lo pasarás de miedo.



▲El árbol: el mejor amigo del taxista loco.



▲Empieza dando marcha atrás hasta pegártela.

11 EN LA CAMIONETA



❶ SAL DE AHÍ. ¡CUIDADO CON LA CAJA!
Chungo, chungo: llevas una furgoneta como la de *Reservoir Dogs* con dinamita en el maletero. La pasma anda buscándote, así que evítalos a cualquier precio (si consiguen chocar contigo, entenderás por qué). No te sigas por una misma calle durante más de dos manzanas; si haces cambias en cada esquina, es menos probable que te encuentres de morros con la policía. Es difícil, y probablemente tendrás que intentarlo más de una vez. Al llegar a tu destino tienes que tomar un callejón estrecho y arrollar unas cuantas vallas de señalización. Ten mucho cuidado al entrar; no querrás saltar por los aires cuando estás a punto de cumplir la misión, ¿no?



▲No hagas el burro, que vas cargadito.



▲Cuidadito al giar, o saltarás por los aires.

12 COSY AL HELICÓPTERO

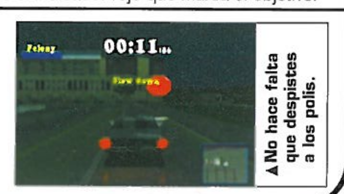


❶ RECOGE A COSY — **40 Segundos**
Tienes poco tiempo, aunque este primer tramo es muy corto. En esta misión suele llover, de forma que tendrás que ir con cuidado en los cruces. En el segundo tramo deberás salir hacia el Este, o sea que ya sabes en qué dirección te interesa que se quede tu coche al llegar al objetivo.

❷ LLEVA A COSY AL HELICÓPTERO — **145 Segundos**
Hasta el helicóptero hay un buen trecho con la calzada mojada y bastante policía buscándote. Ve a lo seguro y no te arriesgues en las esquinas, porque cada segundo cuenta. Por suerte, al final no tienes que librarte de los pitufos que te estén siguiendo: limítate a lanzar tu coche sobre el indicador rojo que marca el objetivo.

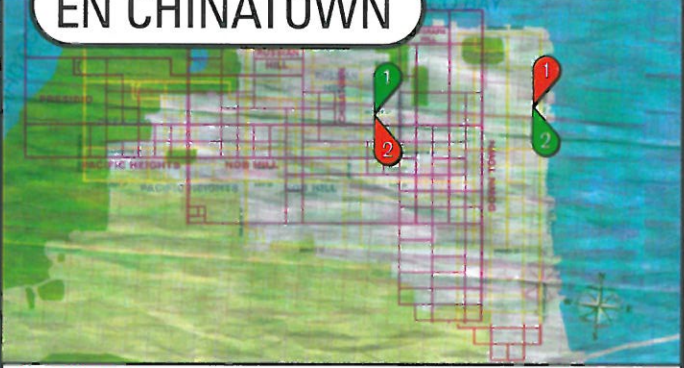


▲Qué asco de lluvia; ábrete más en las curvas.



▲No hace falta que despistes a los polis.

12 EL PUNTO DE RECOGIDA EN CHINATOWN



❶ RECÓGELOS — **120 Segundos**
Tienes tiempo suficiente, así que no hagas el animal. Ya sabes: nada de dar saltos en los cambios de rasante ni de provocar accidentes masivos, o la pasma te perseguirá de entrada. Si llegas al punto convenido desde el Sur, frena sobre la flecha dando un giro de 180º.

❷ ¡A LA CAMA!
La pasma te comenzará a perseguir desde el primer segundo, así que sal a toda leche; si has seguido nuestro consejo, ya estarás orientado en la dirección correcta y no perderás tiempo dando la vuelta. A lo mejor te interesará ir bastante hacia el Sur para despistar a los pitufos y luego volver tranquilamente hacia el motel.

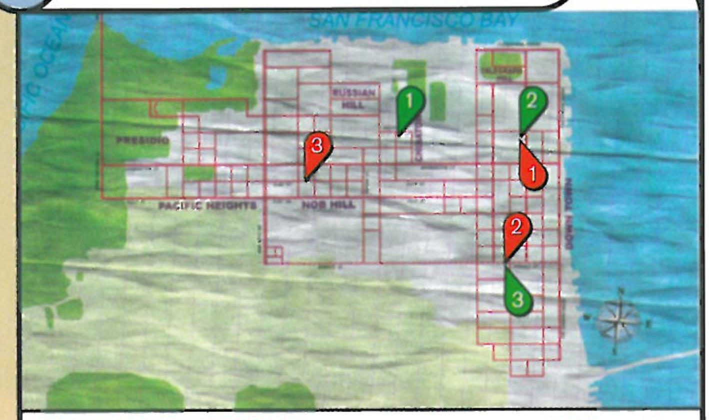


▲The guys will get into the car when you stop.



▲¿Barre-ra policial? ¡Pues ve por la acera!

13 UNA MISIÓN PIADOSA



❶ VE A LA PRIMERA CABINA — **75 Segundos**
Velocidad a tope: date caña para llegar a tiempo a recibir la primera llamada. Este primer tramo es bastante recto, pero está lleno de peligros. ¡Ten cuidado!

❷ VE A LA SEGUNDA CABINA — **60 Segundos**
Aquí tienes que echar el resto, porque el tiempo está justísimo. Vuela hacia el Sur de la ciudad y no choques con nadie. En cuanto a la policía… confía en tu suerte.

❸ RESCATA A MOJO — **105 Segundos**
En este último tramo puedes relajarte un pelín porque el crono es un poco más generoso. Tan pronto como puedas, métete en la calle donde está el objetivo y haz el último tramo todo recto.



▲Haz un poco de slálom no habrá quien te siga.

14 LA TRAMPA



❶ VE AL APARCAMIENTO — **90 Segundos**
El aparcamiento no está demasiado lejos, pero aun así no te sobrará mucho tiempo porque no querrás ir alertando desde el principio a las fuerzas del orden. Circula con cuidado por las rampas del aparcamiento; son muy traidoras, así que frena en el final de cada cuesta.

❷ ¡ES UNA TRAMPA! REGRESA AL MOTEL
Alguien se ha chivado a la pasma, por lo que te vendrán por ti. Espérate al final de las subidas y verás cómo se la pegan. Intenta no dañar mucho tu coche porque en el trayecto hacia el almacén puedes encontrarte alguna barrera policial... y ya sabes que eso suele significar "choque frontal".


▲Lo bueno de los edificios es que dentro no llueve.



▲Un bun choque frontal, y adiós a los maderos.

14 EL PUNTO DE RECOGIDA EN HYDE STREET



❶ VE A RECOGER A ROSS — **105 Segundos**
Un miembro de tu banda está viajando en tranvía; tienes que recuperarle antes de que se entregue a la policía. El crono es bastante tacaño, así que pilla el camino más recto hacia la avenida de Embarcadero.

❷ LLÉVASELO A CASTALDI
El pobre Ross no sabe la que le espera; el jefe quiere *explicarle* que no le ha gustado nada su intento de pasarse a la competencia. Dispones del tiempo que quieras para despistar a los polis, pero corre a toda máquina porque estarán bastante cabreados.

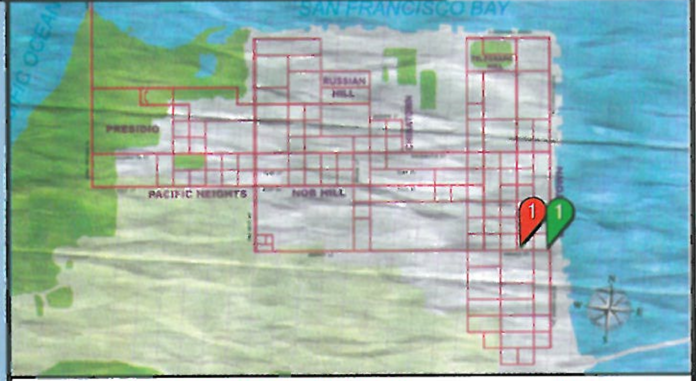


▲YNo pierdas tiempo y dale fuerte al claxon.



▲En la segunda fase los polis están intratables.

15 TANNER Y SLATER



❶ ¡DETÉN A SLATER! ¡CHOCA CONTRA ÉL! — **100 Segundos**
Tu adversario es el mejor conductor que ha pasado por tu banda antes de ti. Tienes que demostrar que puedes con él: dale caña contra farolas, edificios, coches, árboles… ¡lo que sea! El tipo está loco, y si repites la misión verás que cada vez se va por un camino diferente. No te preocupes mucho si se aleja un poco, porque el motor del juego te dará más velocidad para que le pilles. Eso sí: en cuanto te acerques, parecerá que él es más rápido. Es injusto, pero tú concéntrate solamente en darle tres o cuatro galletas de las gordas, y Slater pasará a la historia. ¡Despídete de San Francisco!



▲Si puedes, fíjalo contra las paredes.



▲Cuidado con sus movimientos: es imprevisible.

16 ROBA UN COCHE DE LA PASMA



❶ LLEVA EL COCHE AL DEPÓSITO **165 Segundos**

Los Ángeles es una ciudad muy alargada, tal y como comprobarás en esta misión: tienes que atravesarla de punta a punta para llevar un coche de policía robado hasta la guarida de tu banda. Comprobarás, por cierto, que en lugar de claxon puedes hacer sonar las sirenas. Es recomendable ir por la avenida central, porque se pierde menos tiempo y es suficientemente ancha para esquivar los peligros; también puedes bajar hasta el cinturón de ronda del Sur, aunque se te hará un poco más largo. Aunque tú creas que das perfectamente el pego, los polis con los que te cruces reconocerán de inmediato que no eres uno de ellos y te perseguirán sin piedad.



▲Es más sencillo si vas por el centro de la ciudad.



▲El crono está ajustadísimo; no pierdas tiempo.

16 LUCKY AL HOSPITAL



❶ VE A POR LUCKY **60 Segundos**

En esta primera parte, cada segundo es precioso. El punto de destino está en un callejón de mala muerte; si puedes, entra en él dando marcha atrás, pero si llegas muy justo –como es previsible– entra a saco y ya saldrás a ciegas.

❷ LLEVA A LUCKY AL HOSPITAL **110 Segundos**

El crono es algo más generoso en este segundo tramo, pero no mucho. Sal del callejón, ve al Sur y ve a todo gas por la avenida principal hasta el hospital. Ten cuidado en la esquina de destino, porque algunas veces hay sorpresas desagradables. Si te sigue algún pitufo al llegar a tu objetivo, aplícale el teorema del choque frontal.

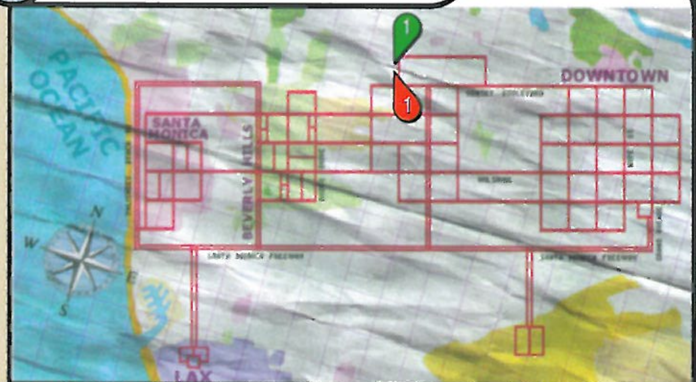


▲El callejón al que debes ir no es fácil de ver.



▲Sobre todo, que no te siga ningún policía.

17 LA PERSECUCIÓN



❶ DETÉN A DUVAL **85 Segundos**

Una persecución más: tienes que machacar a un tipo que corre que se las pela. El tío intentará ir por la avenida principal, y esta vez llueve, así que tendrás que calcular muy bien los giros en todas las curvas. No te sobrará tiempo; si al cabo de 40 segundos todavía no le has atizado bien, más vale que comiences a arriesgarte. Aunque cada vez tome una calle distinta, siempre tenderá a ir en una dirección concreta, de forma que puedes usar algún atajo para pillarlo de marrón en un choque frontal. Vigila con los rebotes, sin embargo, porque te desviarán a ti mucho más que a él.



▲Un choque frontal es mano de santo.



▲Con un buen par de guarrazos se acabará todo.

17 MAYA



❶ ¡RÁPIDO! ¡VE A POR MAYA! **55 Segundos**

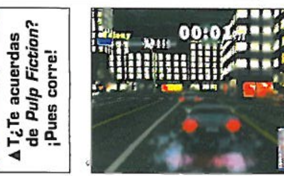
Comienza a quemar rueda a saco, porque hay prisa. Maya, la chati del jefe, se ha metido una sobredosis (¿te acuerdas de *Pulp Fiction*?), y te toca llevarla al hospital a toda máquina. El tiempo está bastante justo, así que mira bien el mapa y no pierdas ni un segundo.

❷ LLÉVALA AL HOSPITAL **75 Segundos**

Este tramo tiene uno de los cronos más ajustados de todo el juego. No te esfuerces en despistar a los polis que te sigan: concéntrate en cortar camino en todas las esquinas y esquivar los obstáculos que se te pongan de por medio. Al fin y al cabo, es por una buena causa.



▲¿Te acuerdas de *Pulp Fiction*? ¡Pues corre!



▲Si no corres, serás tú quien irá al hospital.

18 EL INTENTO DE ASESINATO DE MADDOX



❶ RECOGE A LOS MATONES **100 Segundos**
Empieza dándole al turbo para girar 180°; si todo va bien, deberías llegar al final de la primera recta con un minuto de tiempo. Cuidado en el párking: una vez dentro, ve por la izquierda todo el rato, y pega un trompo de media vuelta al llegar al destino.

❷ VE AL TEATRO CHINO **130 Segundos**
Este segundo tramo es un infierno. No pierdas ni una décima de segundo; como llueve a cántaros, toma las rectas más largas y ábrete mucho al girar. Necesitarás suerte.

❸ ¡LA PASMA! ¡SAL DE AHÍ!
Tienes que cruzar otra vez media ciudad con el coche hecho polvo y toda la pasma detrás de ti. Al llegar al aeropuerto, tu objetivo está en la segunda caseta.

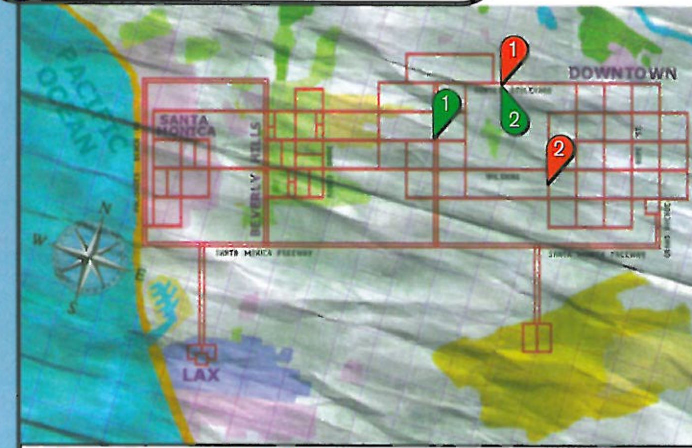


▲¿Has llegado al parking? ¡Ahora viene lo bueno!



▲El tercer tramo es más fácil que el segundo.

19 LUCKY A LA CAMA



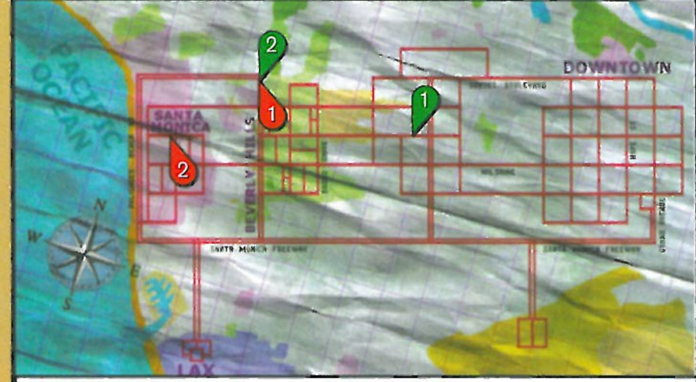
❶ RECOGE A LOS GÁNGSTERS **60 Segundos**
Una carrerita tranquila para empezar; el destino está bastante cerca, de forma que puedes evitar que la policía se te eche encima... lo que te facilitará bastante las cosas en el tramo siguiente. Aterriza sobre la flecha dando un trompo completo, y en la siguiente

❷ SÁCALO DE AQUÍ **60 Segundos**
No es imposible llegar en un minuto a tu destino, pero sí es improbable que te dé tiempo para librarte de la pasma en caso de que la tengas encima. Vigila el mapa y toma siempre las calles en las que no haya ninguno de los policías que el juego reparte al azar por tus cercanías.



▲Evita la pasma a toda costa en el segundo tramo.

19 LA FUGA DE BEVERLY HILLS



❶ VE A BEVERLY HILLS **60 SEGUNDOS**
Como ya te habrás dado cuenta, en Los Ángeles casi nunca sobra tiempo en los tramos contrarreloj. Éste no es una excepción: si no vas con cuidado con la policía puedes llegar con 20 segundos de sobra, pero, como comprobarás en la segunda carrera de esta misión, es mejor que no llames su atención.

❷ VE AL DEPÓSITO
La pasma se ha enterado del golpe que habéis dado y está a punto de echarse encima de vosotros. Están un poco agresivos, o sea que no aumentes tu índice de delito gratuitamente; intenta llegar a tu destino con un único pasma siguiéndote y cárgatelo al llegar.



▲La primera parte es más fácil de lo que parece.



▲La pasma te pisa los talones. ¡Dale al turbo!

19 LA CARRERA DE PRUEBA



❶ VE AL OBJETIVO
Como no hay límite de tiempo, tienes dos opciones: o te lo tomas con calma y respetas las normas de tráfico como el conductor responsable que eres en la vida real (cosa que quizás incluso te apetezca después de la elevada dificultad de las últimas misiones) o pisar a fondo y cumplir el encarguito que te han hecho en el menor tiempo posible. Si te apetece más la segunda elección, llegarás en la mitad de tiempo, pero tendrás a todo el departamento de policía más corrupto y violento del mundo con la vista fija en tu carrocería. Tú eliges.



▲Tómate tu tiempo, que no hay prisa.



▲A veces, la vida del mafioso es tan dulce...

20 EL CAMBIO DE GRAND STATION CENTRAL



❶ REÚNETE CON EL CONTACTO — **200 Segundos**

Una dosis de adrenalina para empezar en Nueva York; llueve a cántaros, todos los taxistas están locos y tu objetivo está más bien lejos. No tienes ni un segundo de más, especialmente si prefieres no llamar la atención de la policía.

❷ VE A GRAND STATION CENTRAL

Ahora te lo puedes tomar con calma, especialmente si en el primer tramo no te has convertido en el enemigo público número uno de las calles de Nueva York.

❸ ¡TE ESTÁN PISANDO LOS TALONES!

En cuanto te alejes un poco del punto de partida empezarán a perseguirte un montón de gángsters en coches casi indestructibles. La policía también se apuntará a la fiesta, o sea que este tramo se convertirá en un infierno.

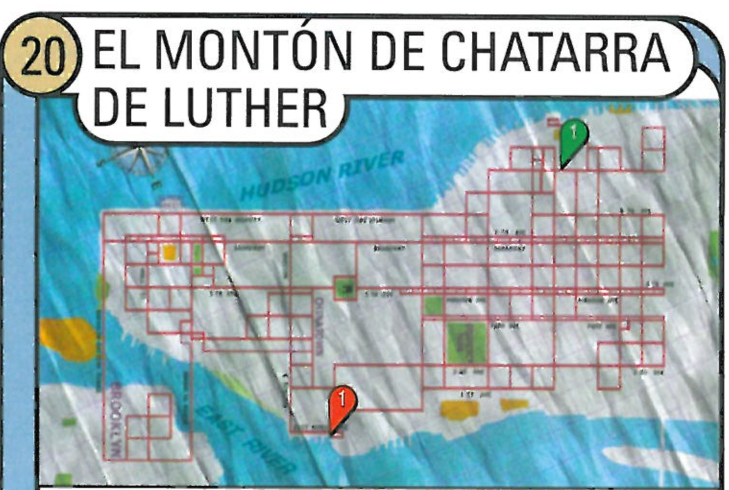


▲Al principio tienes tiempo de sobra...



▲...Pero luego tendrás problemas muy serios.

20 EL MONTÓN DE CHATARRA DE LUTHER

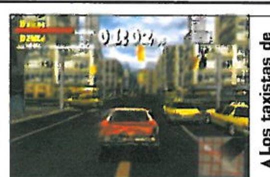


1) LLEVA ESTE MONTÓN DE CHATARRA AL PATIO

El coche está en un estado lamentable, así que trátalo con delicadeza. Aunque te hayas aficionado a besar los parachoques y las puertas, abstente de hacerlo mientras vayas en este "tomate" de estilo *Starsky & Hutch*. Limítate a ir poquito a poco hasta el muelle, y ni se te ocurra hacer el burro cuando haya policía por los alrededores. Por otra parte, en este primer recorrido turístico por Nueva York verás que la ciudad está repleta de taxis y que sus conductores no muestran mucho respeto por el código de circulación: ten cuidado con ellos al doblar esquinas y al pasar semáforos (aunque estén en verde).



▲Está hecho un asco; no te des ni un toque.



▲Los taxistas de Nueva York son una plaga.

21 EL ACCIDENTE



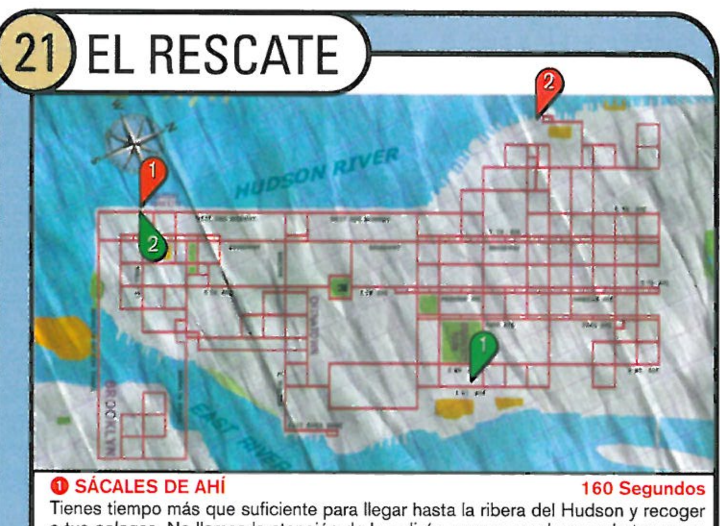
1) ¡DALE CAÑA! — **95 Segundos**

Estás otra vez en un coche de policía, y esta vez tienes que perseguir a muerte a un conductor de la banda rival. Esta cacería no va a ser nada fácil; el tipo es muy escurridizo y no dudará en cruzar por en medio de los parques para que te la pegues contra las farolas. Tú, a lo tuyo: intenta embestirle en el costado, que es donde más le duele. Si le cortas el paso y lo tiras contra la pared, también acabarás rápido con él.

▲Bueno, por fin sabrás cómo se sienten los polis.

▲Dale fuerte contra el muro y se enterará.

21 EL RESCATE



❶ SÁCALES DE AHÍ — **160 Segundos**

Tienes tiempo más que suficiente para llegar hasta la ribera del Hudson y recoger a tus colegas. No llames la atención de la policía, porque en el segundo tramo ya tendrás tiempo de hartarte de ellos. Cuando llegues al destino verás dos coches de la pasma, pero no te preocupes: no tienen conductor dentro.

❷ VE AL ESCONDITE

La policía entrará a por todas por el callejón; refúgiate detrás de uno de los coches inmóviles que hay en el patio para que se estrellen ellos solitos. Sal corriendo y mira bien en el mapa el camino que tienes que seguir; no vayas a ciegas hacia el objetivo si no quieres dar alguna vuelta de más.



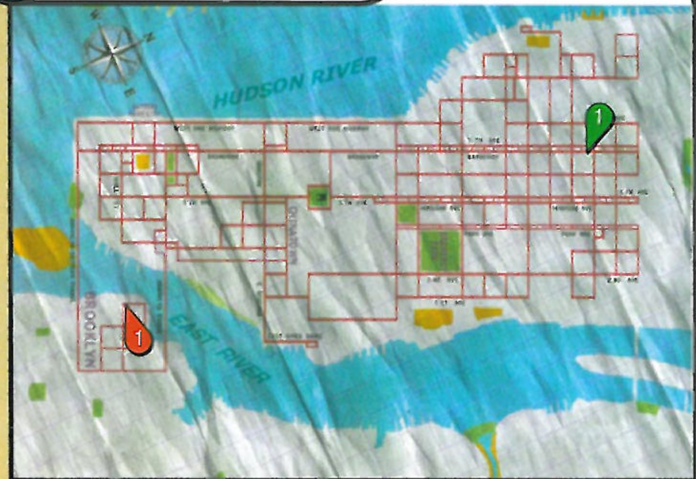
▲Que no te siga ningún policía al principio.



▲Llorarás de alegría cuando veas esa flechita.

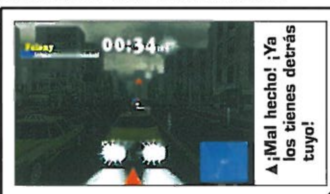


22 COGE UN TAXI



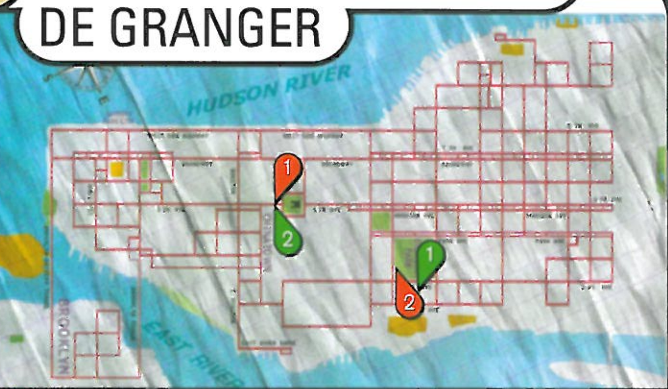
❶ TRAE EL TAXI AQUÍ

Tienes que cruzar Nueva York de punta a punta con un cacharro más frágil que la moral de Abraham Olano. Las buenas noticias son que no hay límite de tiempo y que empiezas sin nada de delito, o sea que te lo puedes tomar con filosofía y respetar las normas de tráfico. Para cruzar sobre el río Hudson hacia tu destino, puedes alargar un poco tu camino y tomar el túnel del Oeste; según los programadores este camino es más cómodo, pero nosotros preferimos el puente de Brooklyn... aunque hay que tener cuidado con el estrechamiento de la calzada bajo los arcos.



▲¡Mal hecho! ¡Ya los tienes detrás tuyo!

22 DESTROZA LAS RUEDAS DE GRANGER



❶ DESTROZA EL COCHE DE GRANGER — 120 Segundos

Pisa el gas a tope y sin perder ni un segundo; sal recto, cruza por el centro del parque que verás a tu izquierda y mueve tus ruedas hasta esa especie de arco del triunfo. Si llegas con tiempo, no te abalances directamente sobre el coche de Granger; colócate bien y atízale fuerte por el costado izquierdo y contra la farola. Si aparece la policía antes de que te lo cargues, da una vuelta a la manzana y arréale otra vez.

❷ REGRESA AL MOTEL

Pues eso: líbrate de la pasma y vuelve por el camino que seguiste para llegar hasta aquí.

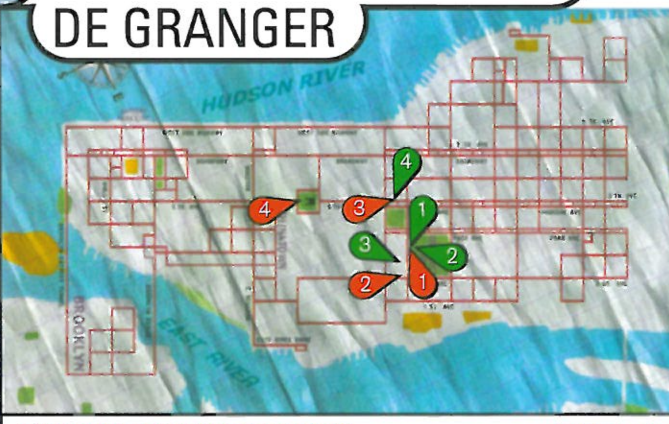


▲Corre hacia ese arco del triunfo y dale duro.



▲Los pitufos no tardarán en venir en tropel.

23 ELIMINA A LOS CHICOS DE GRANGER



❶ BUSCA A LA BANDA DE GRANGER — 180 Segundos

El primer coche está delante de ti. Arranca quemando rueda y pégale un buen toque; a partir de aquí, mira el mapa y ve a por los otros tres. Ninguno de los cuatro automóviles que tienes que destrozar se resistirá; un buen toque será suficiente. Si puedes evitarlo, no te cargues ningún vehículo enemigo en presencia de la policía, porque a los buenos de la película no les gustará nada que un cenutrio como tú vaya sembrando el pánico por sus calles. Si los pones en alerta, te darán muchos problemas.



▲Un solo toque, y lo enviarás directo al desguace.



▲Hay cuatro en total; que no se escape ni uno.

23 LOS NEGATIVOS



❶ DALE DURO — 120 Segundos

Una persecución más; métele caña al acelerador y no olvides que tu adversario puede cambiar de trayectoria cada vez que cargues la misión, así que usa bien tus reflejos. Sobre todo, recuerda bien el entrenamiento y todo lo que has aprendido en las 22 misiones anteriores, y si la suerte te acompaña lo conseguirás a la primera. La mejor táctica es cortar en una de las primeras curvas, pillar a tu adversario de marrón y darle con el parachoques frontal en todo el costado para enviarlo contra la esquina; los toques desde atrás, en cambio, no tienen tan buenos resultados. Tres o cuatro mandaos y será tuyo.



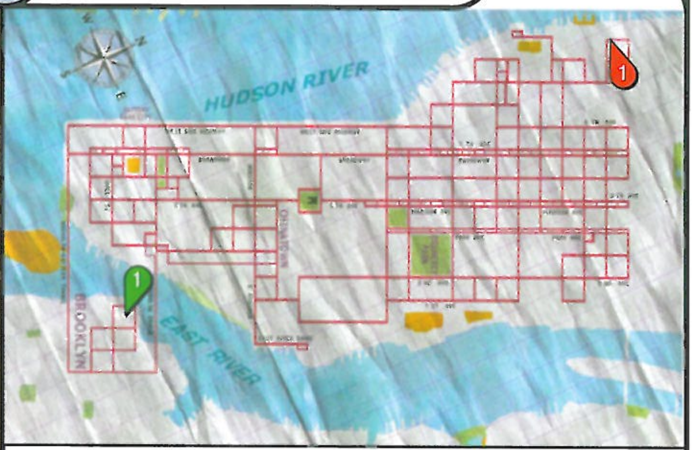
▲Trans-forma ese coche en un Drakomóvil.



▲¿Por qué lloverá tannto en Nueva York?



24 RITO DE SUCESIÓN



❶ VE A LA OTRA PUNTA DE LA CIUDAD — **240 Segundos**

Cuatro minutos pueden parecer un montón de tiempo, pero te hará falta; probablemente, ésta será la carrera más larga que te encargarán en todo el juego. Por si fuera poco, la calzada está muy resbaladiza porque llueve a cántaros. Ya sabes: ábrete mucho para tomar las curvas si no quieres besar las esquinas, y no despegues el dedo del acelerador a menos que sea absolutamente imprescindible. Aprovecha todas las plazas peatonales del centro de la ciudad para recortar tiempo, y por encima de todo ten cuidado con lo que le haces a tu coche: necesitas todos y cada uno de los píxels de la barra de daños porque el trayecto se te hará interminable.



▲No pierdas absolutamene nada de tiempo.

24 LA SITUACIÓN DE ALI



❶ SALVA A ALI — **120 Segundos**

No es difícil llegar a tiempo: con dos minutos tienes de sobra. El punto de recogida está en una plaza dura peatonal que puedes cruzar a saco, o sea que no hace falta que des toda la vuelta; estúdiate bien el mapa y verás que puedes acortar el camino atravesando con todo el morro dos plazas. Eso sí: ten cuidado con los bancos, porque no son demasiado visibles y con ellos te puedes pegar un guarrazo importante.

❷ LLÉVALA A CASA

Si en el primer tramo no has llamado la atención de la pasma, no tendrás dificultades porque tienes todo el tiempo que quieras para llegar al motel.



▲Ali no es Lara Croft, pero sálvala igualmente.



▲Líbrate de la pasma y lleva a Ali a casita.

25 LA CARRERA DEL PRESIDENTE



❶ SACA AL PRESIDENTE DE ALLÍ

Para completar esta misión, no te bastará con ser un experto en conducción peligrosa: tienes que ser un verdadero as del volante. Las condiciones meteorológicas son de perros: no llueve, sino que nieva. En cuanto pases la primera barrera de taxis, toda la policía y todos los gángsters se te echarán encima con coches mucho más rápidos que el tuyo. Tu única ventaja es que el auto presidencial es más resistente de lo normal. Mira con frecuencia lo que pasa detrás de ti, y esquiva a los tipos que se abalancen sobre ti; una de las mejores jugadas es ir haciendo slálom entre el tráfico para que tus perseguidores se la peguen contra los taxis y las farolas. En cuanto a las barreras policiales, apunta bien y embiste a toda velocidad. ¡Suerte!



▲¿Una barrera de taxis? ¡Es una conspiración!



▲Los polis están más cabreados que nunca.

GAME OVER



▲1. Los malos han mordido el polvo: has conseguido llevar al presidente sano y salvo hasta el aparcamiento.



▲2. Llega tu jefe y comenzáis a discutir.



▲3. El presidente asegura que está perfectamente.





▲4. ¿Buen trabajo? ¿Es eso todo lo que me decís?



▲5. ¡Anda iros al P.O., hombre! ¡Dejo la pasma!

LIBRO DE RUTA

Editor: **Konami**
Distribuidor: **Konami**
Precio: **8.990 pesetas**

TRAP RUNNER

Primero crea **tu trampa** y luego colócala. A continuación **ciérrala** y échale un vistazo a la **fantástica** guía de este juego de **caza de espías**.

MANUAL DE SUPERVIVENCIA

COLOCAR TRAMPAS

Las trampas causan la mayor parte de daños del juego. Aunque los ataques físicos y balísticos van bien en las escaramuzas, nada satisface tanto como ver a algún pobre *pringao* comerse una mina. Las trampas no se pueden colocar en escaleras, PODS (*Power Object Delivery System*, Sistema de Distribución de *power-ups*), cintas transportadoras, cuestas o sobre otra trampa. Sólo se pueden poner en salas y pasillos abiertos.

MODO DE BÚSQUEDA

Pulsando el botón ▲, tu personaje entrará de forma automática en el modo de búsqueda. Esto reduce a la mitad el promedio de movimiento, pero permite al personaje descubrir alguna posible trampa al acecho. Un radio de nueve cuadrados alrededor de tu personaje se vuelve azul; es el alcance de la búsqueda. Las trampas enemigas descubiertas quedan señaladas con un icono rojo.

Una vez hallada una trampa enemiga, puedes intentar desactivarla efectuando la combinación de botones correcta antes de que expire el tiempo límite. Si te lías o te atacan mientras inutilizas una trampa, se activará y no te hará ninguna gracia. Si logras desactivar una trampa, el enemigo la perderá de su inventario y conseguirás un poco de energía.

Si encuentras una de tus propias trampas en el modo de búsqueda, puedes retirarla. La trampa volverá a tu inventario.

LUCHA

Además de lisiarse y gasearse mútuamente con bombas, los espías pueden usar ataques con proyectiles y tumultos. Las armas de proyectiles se han de usar a distancia. Si tu personaje está demasiado cerca de un oponente, ejecutará un ataque cuerpo a cuerpo. Estos ataques dañan menos que los proyectiles, pero acostumbran a tumbar a tu rival, permitiéndote alejarte o prepararle una trampa.

Los ataques con proyectiles desde lejos se pueden esquivar fácilmente en función de la velocidad del arma disparada. Es mejor usar el arma a medio alcance. Para un máximo efecto, dispara a los adversarios mientras están en modo de cautela o intentando desactivar una bomba. Tras disparar el arma debes recargarla; esto hace que tu personaje se quede quieto mientras cambia la munición, lo que te deja en un estado muy vulnerable.

OPCIONES SECRETAS

OPCIONES DE LA TARJETA DE MEMORIA
Cuando completes el juego con cualquier personaje, en el gestor de la tarjeta de memoria aparecerá su imagen en lugar del logo de Trap Runner (¡oooooh!).

MÁS MELODÍAS
Al completar el juego con cualquier personaje podrás acceder a la música del final de ese mismo personaje en la pantalla de prueba de música de fondo.

MÁS TRAJES
Completa el modo Historia con Tico, Lou Riche o Abdoll Relin para conseguir sus trajes alternativos. Usa el botón Select para elegirlos en la pantalla de personajes.

OPCIONES EXTRA
Tras completar el juego con todos los personajes, aparecerán más opciones en la pantalla de opciones. ¿Dónde si no iban a salir?

FASES SECRETAS
Para obtener las cuatro fases secretas, completa una vez el juego en el modo Historia. Podrás acceder a las fases en el modo VS.



CONSEJO

Ten siempre un ojo en la pantalla de tu contrincante. Las trampas enemigas no se ven en tu pantalla, pero sí en la suya.



CONSEJO

Usa el terreno elevado en tu favor. Utiliza el arma lateral para disparar al enemigo desde arriba, en plan francotirador. Coloca minas cerca de la rampa o las escaleras para evitar que el enemigo llegue hasta ti.



VAN RAILY

Raily es un personaje por encima de la media. Es la mejor elección para el jugador novato, ya que no adolece de nada importante comparado con los otros corredores. Sus trampas explosivas te permiten preparar unas emboscadas geniales y causan un daño mayúsculo al contrario.



Resistencia	5	Potencia de tiro	3
Velocidad	5	Promedio de tiro	8
Cuerpo a cuerpo	Patada giratoria con gancho (velocidad lenta, grandes daños)	Carga	5 cartuchos
Arma de cinto	Pistola automática de 9 mm	Trampas	1 detonador, 4 bombas, 4 minas terrestres

JOHN BISHOUS

Con una *rapidez* de movimientos por debajo de la media, Bishous es un blanco fácil de eliminar. Sin embargo, ocasiona un daño enorme si ataca a un rival desde una distancia corta. Deberás calcular muy bien para usar sus trampas con eficacia.

Resistencia	9	Promedio de tiro	4
Velocidad	3	Carga	3 cartuchos
Cuerpo a cuerpo	Puñetazo (velocidad rápida, grandes daños)	Trampas	2 detonadores con conmutador, 6 bombas, 2 bombas de gas
Arma al cinto	Escopeta del calibre 12		
Potencia de tiro	8 (a largo alcance, menos)		

LOU RICHE

Lou es otro personaje adecuado para principiantes. Su velocidad y precisión hacen de ella un adversario formidable en cualquier escenario. Las trampas de Lou se basan sobre todo en la condición de que el enemigo tropiece con ellas, cosa que la hace eficaz en terrenos cercados.

Resistencia	4	Potencia de tiro	3
Velocidad	7	Promedio de tiro	9
Cuerpo a cuerpo	Patada giratoria con gancho (velocidad lenta, grandes daños)	Carga	6 balas
Arma de cinto	Colt 45 automático	Trampas	5 minas, 1 bomba de gas, 3 paneles de fuerza

TICO

Tico es muy difícil de usar, debido a su baja energía y sus penosos ataques. Puede hacer uso de su amplio suministro de detonadores con conmutador para desactivar trampas enemigas. Los fosos y paneles de fuerza de Tico no causan mucho daño, pero puedes utilizarlos para frenar al enemigo.

Resistencia	2	Potencia de tiro	8
Velocidad	6	Promedio de tiro	2
Cuerpo a cuerpo	Patada con empujón (velocidad media, grandes daños)	Carga	4 misiles
Arma de cinto	Lanzamisiles	Trampas	3 detonadores con conmutador, 4 fosos, 4 paneles de fuerza

ABDOLL RELIN

Esta estrafalaria gordinflona aporta el elemento cómico del juego, pero tampoco esperes partirte el pecho con ella. Abdoll es muy lenta y sólo vale la pena seleccionarla por su puñetazo rastreador. También cuenta con un buen surtido de trampas, eso sí.

Resistencia	3	Potencia de tiro	8
Velocidad	5	Promedio de tiro	3
Cuerpo a cuerpo	Puñetazo (velocidad media, daños medios)	Carga	2 tiros
Arma de cinto	Megapuñetazo	Trampas	3 minas, 6 fosos, 2 bombas de gas

TENROU UGETSU

La velocidad y movilidad hacen de Tenrou un luchador temible. Es más bueno con los ataques estándar que con las trampas. Usa fosos y paneles de fuerza para pillar al enemigo. Luego pasa a usar una de las armas físicas de Tenrou.

Resistencia	6	Potencia de tiro	2
Velocidad	8	Promedio de tiro	9
Cuerpo a cuerpo	Katana (velocidad rápida, daños medios)	Carga	7 cuchillas
Arma de cinto	Espadas Kunai	Trampas	2 minas, 3 fosos, 2 paneles de fuerza

REM

Aparte de compartir nombre con cierta banda de rock, Rem es la líder de Gain y la hermana de Van Raily. Rem posee las mismas habilidades, armas y trampas de su hermano, pero es algo más agradable de ver.

Resistencia	5	Potencia de tiro	3
Velocidad	5	Promedio de tiro	8
Cuerpo a cuerpo	Culata de pistola (velocidad rápida, daños bajos)	Carga	5 cuchillas
Arma de cinto	Pistola automática de 9 mm	Trampas	5 minas, 4 bombas, 1 detonador con conmutador

DYN

Dyn es un personaje duro de roer. Su proyectil de los "dedos de la muerte" hay que verlo para creerlo. Es bastante lento, pero sus potentes ataques lo compensan con creces. El enorme inventario de Dyn, con sus ocho bombas, puede causar mucha pupa.

Resistencia	9	Promedio de tiro	3
Velocidad	3	Carga	3 dedos
Cuerpo a cuerpo	Brazo (velocidad rápida, daños medios)	Trampas	2 bombas de gas, 8 bombas, 1 detonador con conmutador
Arma de cinto	Cañón manual		
Potencia de tiro	8		

ELG

Elg es muy parecido a Tenrou. Ambos son asesinos ninja y van armados con las mismas armas. Elg es algo más poderoso que Tenrou y su ataque con la espada es más veloz. Sus trampas son útiles para frenar a un oponente antes de atacarlo con la katana.

Resistencia	6	Potencia de tiro	3
Velocidad	9	Promedio de tiro	9
Cuerpo a cuerpo	Katana (velocidad rápida, daños medios)	Carga	7 cuchillas
Arma de cinto	Espadas kunai	Trampas	3 minas, 3 fosos, 3 paneles de fuerza

PERSONAJES SECRETOS



DYN

Completa el juego con John Bishous o bien con Abdoll Relin para acceder a Dyn en el modo VS.



REM

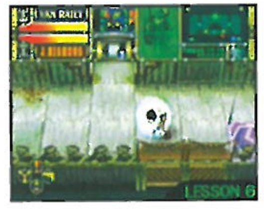
Completa el juego con Van Raily o bien con Tico para acceder a Rem en el modo VS.



ELB

Completa el juego con Lou Riche o bien con Tenrou Ugetsu para acceder a Elb en el modo VS.

LIBRO DE RUTA





CONSEJO

Intenta desactivar las trampas de tus oponentes tan a menudo como sea posible. Tu conseguirás energía y ellos perderán una valiosa trampa.



CONSEJO

Pon trampas en los puentes y cerca de los PODS. Es más que probable que tu oponente tome la ruta más rápida para obtener nuevos objetos. Haz que lo que consigan les salga caro.



CONSEJO

Un impacto perfecto con la Unidad matará al instante a cualquiera con una barra de energía a menos de la mitad. Recoge la Unidad lo antes posible y cambiarás la suerte de cualquier batalla.



CONSEJO

Cuando te gaseen, tu movimiento y el fuego de tus armas quedarán ralentizados. Sin embargo, puedes montar trampas a la velocidad habitual.



TRUCOS

Introduce estas combinaciones de botones antes de pulsar Start en la pantalla del título. Si lo haces bien, oirás un sonido.

PERSONAJES EXTRA
L2, L1, ⇧, ⇦, ⇩, ⇨, □, ×, ○, △, R1, R2

TRAJES EXTRA
R2, R1, △, ○, ×, □, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, L1, L2

NIVELES EXTRA
Press select 12 times.

MELODÍAS EXTRA
n, R2, R1, △, ×, □, ⇨, L2, L1, ⇧, ⇩, ⇦

INTERCAMBIAR TRAMPAS
L2, R2, L1, R1, ⇧, △, ⇦, ⇨, □, ○, ⇩, ×

UNIDAD

Ésta es, con diferencia, el arma más potente del juego. Las Unidades se pueden hallar en los PODS o bajo las cajas, y tardan algunos segundos en cargarse. Una vez se dispara, rastrea al enemigo y le quita la mitad de su energía.

Hay varias formas de contrarrestar esta mortífera arma. Si corres hacia el enemigo y lo tumbas con un ataque físico, la Unidad se romperá y perderá su energía. También puedes intentar dejarla atrás hasta que se disperse. Las pasarelas y los puentes escudarán a un personaje de la explosión de una Unidad. (Nota: la Unidad destruirá cualquier construcción que se use como escudo.)

Para usar la Unidad de manera eficaz, debes planear con antelación. En cuanto disparas el arma, lo más habitual es que el enemigo vaya directo hacia un puente para ocultarse debajo, así que, antes de disparar la Unidad, coloca minas o trampas de gas bajo los puentes. Si empleas paneles de fuerza y fosos para ralentizar a un enemigo, serán un blanco más fácil.

ATAQUES COMBINADOS

REFLEJO

Se trata de la combinación más básica de trampas. El panel de fuerza se usa para proyectar a un enemigo en una dirección concreta. Lo único que has de hacer es sembrar una mina en el camino del panel y aguardar a que tu oponente lo active. Si conectas muchos paneles de fuerza con una sola mina, puedes cubrir mayor parte de la arena. Además, esto ahorra minas. Rodeando de bombas las minas puedes provocar unos daños mucho mayores.

BOMBAS DE DISPERSIÓN

Las minas no causan demasiado daño por sí solas, pero si las rodeas con bombas… es otra historia. Al poner bombas en los cuatro cuadrados que rodean una mina puedes causar dolores supremos a quien se le ocurra pisar encima de ella. Para mayor seguridad, puedes colocar también un detonador con conmutador cerca de la mina. Esto evitará que algún avispado las desactive.

DETONADOR

Las bombas pueden detonar otras bombas que estén a dos cuadrados, de modo que, si las pones a intervalos de dos cuadrados, puedes montar una enorme reacción en cadena que cubra una extensa área. También puedes usar un panel de campo para hacer rebotar a un enemigo contra un grupo de bombas antes de detonarlas. Poniendo trampas de fosos junto a bombas puedes atrapar a tu adversario para dejarlo hecho unos zorros.

EL HOMBRE DEL GAS

Dado que las bombas de gas funcionan con cronómetro, puede ser difícil usarlas como es debido. Aun así, deberías intentar usar bombas de gas para obligar a otros espías a tirarse contra las trampas. Pon bom-

SI TODO LO DEMÁS FALLA

Si te has hartado de que tu contrincante esquive y desactive todas tus trampas, prueba la aproximación directa. Usa un ataque de corto alcance para tumbarlo sobre tus explosivos. Se puede usar el arma de cinto de un personaje a fin de preparar al enemigo para un ataque físico, ya que los proyectiles aturden durante algunos segundos.



1) Coloca un panel de campo cerca de una mina y espera al enemigo.



1) Dispón un surtido de bombas cerca de un detonador con conmutador.



2) Mira cómo es rebotado sin remedio por el pasillo...



2) Activa algo de gas en el otro lado de la arena.



3) ... y topa con la mina que sembraste antes. Jaaajajajajajajaja [risa maléfica]



3) Mira cómo huye del gas, directo hacia las bombas.

P.O.D.S.

El Sistema de Distribución de *power-ups* (P.O.D.S., *Power Object Delivery System*) coloca objetos en la arena a intervalos aleatorios. Los PODS son muy útiles para decantar una batalla; teniendo esto en cuenta, pon unas cuantas trampas cerca de los PODS para eliminar a quien trate de saquearlos.

TRAMPAS
A veces aparecen trampas aleatorias en los PODS. Una vez recogida, la trampa se añadirá a tu inventario de forma permanente.

PROTECCIÓN
Este objeto hace a tu personaje inmune a todo tipo de objeto, excepto a la Unidad. Esta protección dura diez segundos.

VELOCIDAD
Tal como sugiere su nombre, el *power-up* de velocidad aumenta el promedio de agilidad de tu personaje. También reduce a la mitad el tiempo de recarga de las armas de cinto.



ENERGÍA
Este objeto restituye un cuarto de la barra de vida de tu personaje. No tiene efecto si la barra de vida ya está llena.

TRAMPAS

MINA

Activación	Por proximidad
Regalito	Explosivo
Radio de explosión	Pequeño
Daño	Medio

Las minas son muy efectivas para cortar el acceso a los PODS y otras áreas. No puedes detonar tu propia mina por pisarla, pero te puede pillar el estallido si alguien la acciona.

DETONADOR CON CONMUTADOR

Activación	Por pulsación del botón
Regalito	Explosivo
Radio de explosión	Grande
Daño	Mínimo

El detonador con conmutador se puede usar para hacer estallar minas y otros explosivos. Por sí solo causa poco daño, pero el extenso estallido que genera detona todo lo que haya cerca.

BOMBA

Activación	Mediante detonador con conmutador
Regalito	Explosivo
Radio de explosión	Grande
Daño	Grave

La bomba se puede accionar mediante un detonador con conmutador o una explosión. Una vez detonadas, las bombas volarán por los aires a cualquier espía que pillen por ahí, causándoles un daño máximo.

FOSO

Activación	Por proximidad
Regalito	Parálisis
Radio de explosión	El cuadrado
Daño	Hombre...

Los fosos evitan que los personajes se muevan durante unos segundos. Usados junto trampas de gas y bombas, son letales de necesidad. Dale repetidos toques a la cruceta para sacar a tu personaje de un foso.

PANEL DE FUERZA

Activación	Por proximidad
Regalito	Repulsión
Radio de explosión	El cuadrado
Daño	Ligero

Quien pise un panel de fuerza se verá repelido en la dirección a la que mira. Si en el camino topa con más campos de fuerza o trampas, los activará.

GAS

Activación	Cronometrada
Regalito	Gas venenoso
Radio de explosión	Extra grande
Daño	Medio

Al activar la trampa se libera gas venenoso. El personaje que lo inhale sufrirá algunos daños y se verá ralentizado. Nota: al contrario que las otras trampas, el gas afecta tanto al blanco como al personaje que puso la trampa.





bas de gas cerca de minas o bombas y mira cómo tu enemigo corre hacia ellas. También puedes mantener al contrincante cerca de una trampa de gas a base de dispararle. Los fosos son útiles para hacer que el enemigo se esté quieto mientras el gas surte efecto.

FOSOS

Pon bombas de conmutador y de gas cerca de trampas de fosos. El efecto duradero de la bomba de gas dañará gravemente a quien quede atrapado en un foso, mientras que las bombas con conmutador se pueden detonar en cuanto el enemigo salte la trampa. Usa paneles de fuerza para dirigir a los oponentes hacia trampas de fosos. Si pones minas junto a un foso, el rival acabará casi siempre topando con ellas al intentar liberarse con desespero.

MODO HISTORIA

En el modo Historia, a cada personaje se le da un grupo específico de misiones a completar. Estas van desde el desarme de trampas a la aniquilación con toda la mala uva del mundo.

DESARME

Las misiones de desarme suelen ser bastante fáciles, ya que todas las trampas se muestran en el radar, a la derecha de la pantalla. Para triunfar sólo necesitas mano firme y un buen conocimiento del mapa. Al principio de las misiones de desarme se hacen estallar bombas de gas. Se las puede evitar con facilidad yendo por el terreno elevado.

En algunas de las últimas fases, las trampas no aparecen en el radar. Cuando esto suceda, pasa en seguida al modo de cautela. Comprueba cada grupo de cuadrados, corre al borde del área de búsqueda y empieza de nuevo. Si vas mal de tiempo, acciona las trampas pasando sobre ellas. Perderás un poco de energía, pero resulta muchísimo más rápido que desactivarlas.

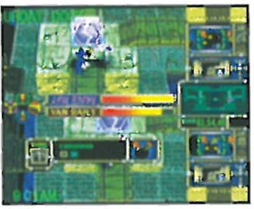
ANIQUILACIÓN

Vencer a la CPU tiene tela; siempre recoge todo lo de los PODS antes de que tú puedas echar un vistazo. Si pones trampas cerca de los PODS, la CPU casi siempre topará con ellas al ir a por objetos. Cuando la CPU suba una cuesta, usa tu ataque de la arma de cinto. Incluso bajo ataque, la CPU, erre que erre, intentará subir la cuesta. A la mayoría de blancos te los puedes cargar de esta forma.

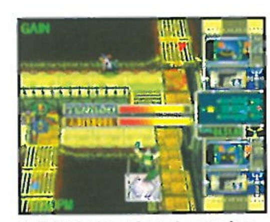
EL JEFAZO

Stilb es difícil de vencer. Las trampas y las armas de cinto casi no dañan su cuerpo escudado. Cuenta con una provisión ilimitada de Unidades, así que es vital que no le permitas cargarlas.

Derrotar a Stilb es toda una prueba. Corre hacia las escaleras, en el rincón Nordeste de la arena. Sube por ellas para activar el lanzamisiles que hay allí. Dispáralo para dejarlo fuera de juego. Cárgate la caja que hay cerca para descubrir una Unidad. Vuelve corriendo por la rampa y escóndete en el pasillo, lejos de los ataques de Stilb. Ve lanzándole Unidades para mermar su barra de energía, pero ten cuidado con sus ataques de represalia. Una vez vaciada la Unidad, vuelve al balcón donde estaba el lanzamisiles. Desde allí puedes disparar a Stilb con el arma de cinto. Ve machacándolo a tiros y esquivando su fuego de plasma. Stilb no podrá cargar sus Unidades si lo tienes bajo un fuego constante. Un aviso: te hará falta un buen rato para acabar con su enorme barra de energía.



▲ **Desactiva las trampas para incrementar tu salud.**



▲ **Párale los pies al enemigo con los PODS para evitar que ponga sus manos sobre una Unidad.**



CONSEJO

No te quedes parado. Si lo haces, te encontrarás rodeado de trampas. Y lo que es peor, puede que tu rival dé con la Unidad y te liquide.

CAMPOS DE BATALLA



DEPÓSITO
El depósito tiene muchos pasillos estrechos; deberías minarlos todos a la menor oportunidad. Hay PODS en las áreas elevadas del mapa. Coloca trampas en las entradas a estas áreas. Una vez que te hayas hecho con el terreno elevado, puedes echar una lluvia de fuego sobre el enemigo de debajo y recoger los objetos que aparezcan.

PUERTO
Como en el caso del depósito, la mejor forma de vencer en el puerto es tomar el terreno elevado y acordonarlo con trampas. Los pasillos angostos del exterior del puerto son sitios ideales para sembrar minas. Poniendo unos cuantos paneles de fuerza en estas áreas puedes cubrir sin problemas la mayor parte del exterior.

SÓTANO
El sótano es un sitio muy confuso para luchar. La estrechez de pasillos y pasarelas los convierte en puntos excelentes para ubicar trampas. Hay múltiples entradas a las áreas elevadas del mapa, lo que hace que capturar los PODS sea bastante fácil. Coloca trampas por la pasarela central para conseguir el máximo efecto.

MUSEO
La pasarela central tiene cuatro puentes. Si logras eliminarlos con la Unidad, podrás atrapar al enemigo ahí arriba. El balcón que se extiende por el exterior de la arena es bastante estrecho. Pon trampas a lo largo de él para que el enemigo no vaya por ahí. Activa bombas de gas en las áreas abiertas del medio del museo. El gas se esparcirá para cubrir la mayor parte del campo de batalla.

SANTUARIO
En el santuario casi no hay puentes, con lo que la Unidad es en esta fase un arma muy eficaz. Pon fosos y bombas de gas en las áreas elevadas para disuadir al enemigo de recoger los PODS. Deberías usar armas de proyectiles tan a menudo como fuera posible; casi no hay forma de protegerse de ellos.

TORRE DEL RELOJ
Este escenario es muy confuso. Está repleto de giros y quiebros, así que, con un personaje rápido, resulta fácil huir del enemigo. Eso sí; puede ser difícil recordar dónde estaban tus trampas. Procura que el enemigo quede atrapado en una de las muchas cuestas a base de dispararle a saco.

FÁBRICA
Pasillos laberínticos y pasarelas abiertas conforman la fábrica. Hay varios grupos de escaleras y pendientes, y cerca de todas ellas puedes colocar minas.para limitar los movimientos del enemigo. Las pasarelas de los dos extremos de la fábrica tienen cintas transportadoras a ambos lados, así que más te vale no despegarte de los caminos.

COSTA
La mayor parte de este campo de batalla está bajo el agua. Los niveles del fondo están totalmente sumergidos, y el movimiento en el agua queda reducido a la mitad. Es muy difícil escapar de las bombas de gas que estallan en el agua. Permanece en terreno elevado y pon tus trampas cerca de escaleras y rampas. Usa las pasarelas para abatir a los adversarios, que avanzan despacio por el agua.

AEROPUERTO
Hay tres niveles, el más elevado de los cuales está en el extremo Norte. Hay PODS disponibles en todos ellos. La Unidad no es aquí un arma muy eficaz, debido al gran número de puentes. El mejor lugar para poner trampas es alrededor de la rampa del Sur. Esta zona es muy difícil de atacar y fácil de defender.

CAMINO DEL CANAL
El canal está dividido por tres enormes diques. Éstos constituyen unos excelentes lugares estratégicos para atacar con misiles. Hay pocos puentes, así que asegúrate de conseguir la Unidad lo antes posible. El agua de entre los diques es poco profunda y no impide demasiado el movimiento. Coloca trampas en el agua para que el enemigo no alcance terreno elevado.

CASA DEL NINJA
La mejor forma de ganar en la casa del ninja es afianzar el eje central. La casa tiene tres niveles, y el eje está en el tercero. Sólo se puede llegar a él mediante cuatro tramos de escaleras. Es fácil tender trampas en ellas y defenderlas con el arma de cinto. La cantidad de puentes de la casa es escasa. Prepárate a tener que dejar atrás a la Unidad, en vez de esconderte de ella.

MUELLE DE SUBMARINOS
En el muelle de submarinos hay puentes y pasarelas a tutiplén. La Unidad no es muy efectiva en este entorno. Por suerte, hay montones de pasillos estrechos donde colocar tus trampas. Es poco práctico emplear armas de proyectiles y bombas de gas a causa de las muchas curvas y esquinas del muelle. Sin duda alguna, esta fase es para personajes rápidos.

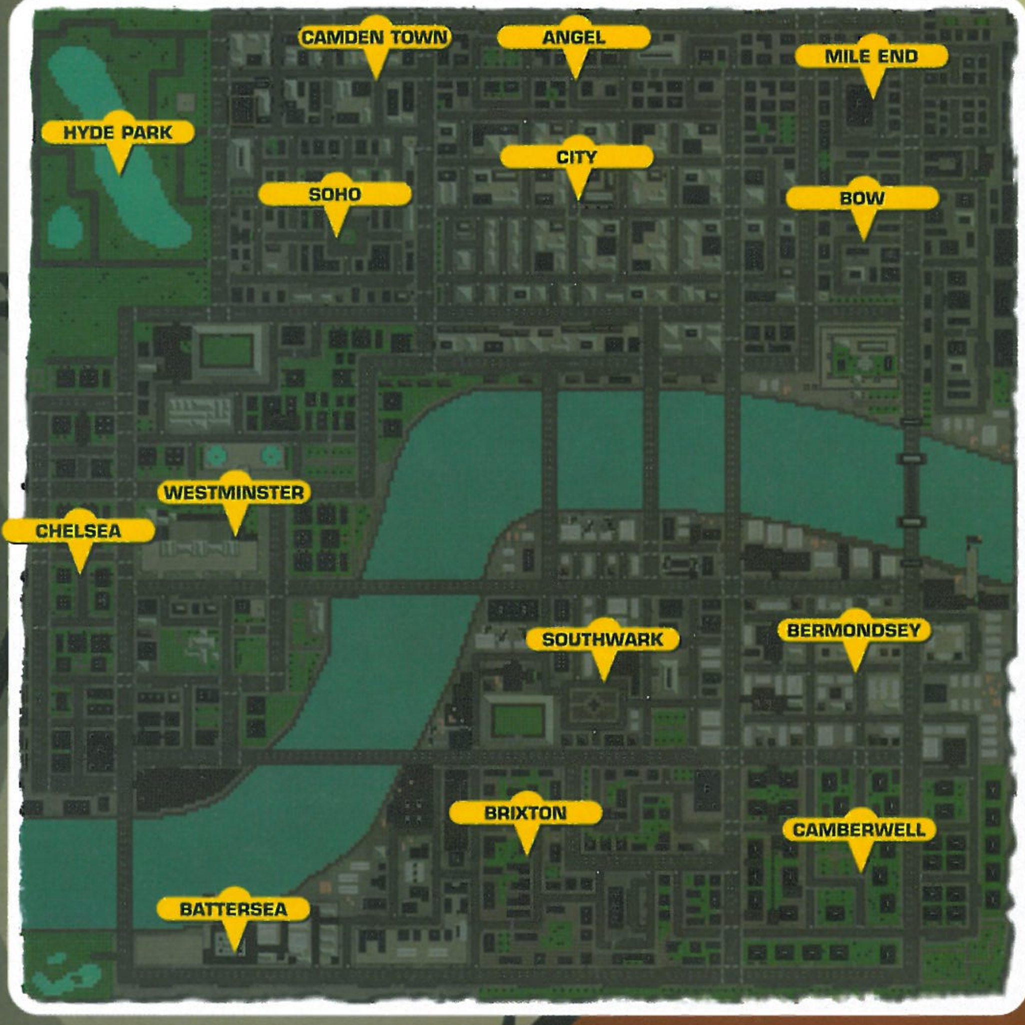


LIBRO DE RUTA

Editor: Take 2 Interactive
Distribuidor: Proein
Precio: 4.990 pesetas



GRAND THEFT AUTO
LONDON 1969



Las **perrerías** de *Grand Theft Auto* **vuelven a la ciudad** con este *mission pack*. Esta vez le ha tocado a Londres alojar a los **delincuentes** y **mafiosos** de este brutal juego de conducción.
Y al equipo de *PlanetStation*, claro está, porque nos hemos **desplazado hasta allí** con el fin de contaros todo lo que hay que saber para no acabar **con un tiro en la nuca**.





LADRONES EN POTENCIA

PUNTOS: 0

SOBRE RUEDAS

Entérate de cuál es tu siguiente víctima con esta práctica lista de los vehiculos que aparecen en este mission pack de GTA.

AMBULANCIA	BEAGLE 3	BUG
CAMPER	COPPER	CRAPI
DOUBLE DECKER	FAT	FEROCIOUS GTO
FLATBED	GARDEN SHED	HAROLD
ICBM	JAMES BOMB	JUG MKII
JUG SWINGER	JUGULAR E	LOCUST
LONDON CAB	MANGLER	MC HAMPER
MOD SCOOTER	MYNI	RANGER
RAVER	RENO 17TL	ROYAL PAIN (TANQUE)
ROYAL STRETCH	S-CART	SQUEALEY
SWEETS VAN	TANKER	TOUR BUS

M1a: Consigue un Mod Scooter
M1b: Llévalo al garaje

▲ En este mapa sólo tienes una misión que completar, lo que a primera vista puede parecer un poco Brad Pitt (si no lo pillas, consulta La jerga de Londres en la página 78)

▲ Este tipo puede echarte la pasma encima, así que hazle el favorcillo que te pedirá.

M1B
M1A



MODERNILLOS Y MACARRILLAS

OBJETIVO: 100.000 PUNTOS



Asegúrate de tener un coche rápido para las misiones cronometradas, pero no merodees por ahí buscando uno porque podrías perder demasiado tiempo. Coge el más rápido de los que tengas a mano y, cuando veas uno más rápido, haz el cambiazo.



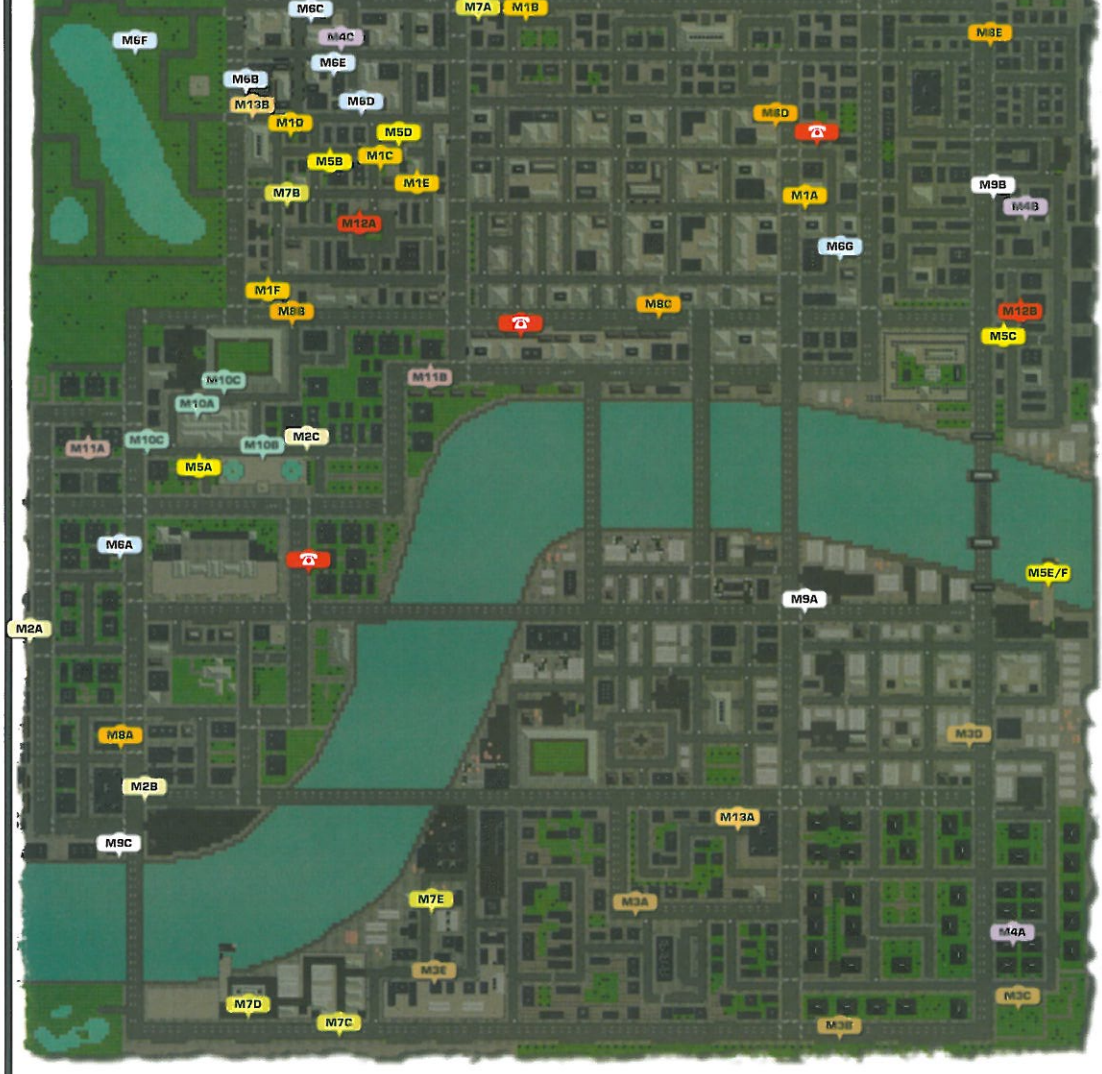
Procura saber con antelación cuál es la siguiente esquina, arma, bomba, misión, coche, edificio, teléfono... Si lo consigues, ¡es que eres muchísimo mejor que nosotros!

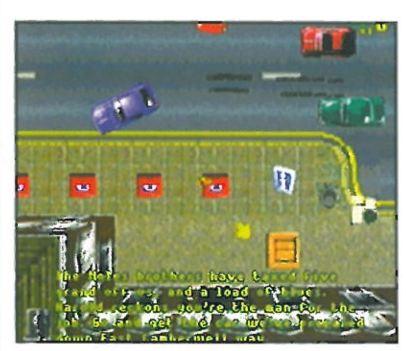
M1A: (TELÉF. IZQUIERDO) HABLA CON KEITH
M1B: COGE EL VEHÍCULO
M1C: DALE UN GUANTAZO A CHALKIE
M1D: RECOGE LO DE HAROLD
M1E: HAZ LO PROPIO CON CHALKIE
M1F: DEJA EXPLOSIVOS JUNTO A LA PUERTA DEL PUB
M2A: (TELÉFONO DE LA IZQUIERDA-CENTRO) VE AL CLUB Y ARRÉALE AL TIPO DE FUERA
M2B: LIQUIDA A LOS PAVOS CON EL LANZALLAMAS DE LA CAJA
M2C: DIRÍGETE EN MOTO AL ESCONDRIJO
M3A: RECOGE EL LANZAGRANADAS
M3B: VUELA EL AUTOBÚYS DE LOS RANGERS
M3C: MÉTETE EN EL TAXI QUE ESTÁ ESPERANDO
M3D: COGE A LOS MEDIOCAMPISTAS DE LOS RANGERS
M3E: LLÉVALOS AL HONEST RAY'S AUTO GARAGE
M4A: RECOGE EL COCHE
M4B: ELIMINA LA ESCORIA DE NOLES
M4C: DIRÍGETE A CASA DE LA HERMANA DE HAROLD, BERYL
M5A: VE A VER AL CONTACTO DE ALBERT, EL DR. ZEL
M5B: LLEVA LOS CUADROS ROBADOS AL GARAJE
M5C: COGE UN TAXI



▲ Este rubito es más inútil que un congelador estropeado en pleno verano.

M5D: RECOGE AL DR. ZEL EN LA PUERTA DEL BAR (TIEMPO: 40 SEGUNDOS)
M5E: LLEVA EL TAXI A BERMONDSEY
M5F: EMPUJA EL TAXI AL RÍO
M6A: RECOGE LA FURGONETA DE LA COMIDA
M6B: COJE ALGÚN PASTELITO Y MEJUNJE...
M6C: AHORA COGE UNOS HUEVOS EN CONSERVA...
M6D: Y UN PEDAZO DE PUDDING.
M6E: ¡MIRA! ¡HAY ALGUNOS DETECTIVES!
M6F: DALE LA COMIDA A SID
M6G: CUANDO HAYA TERMINADO, LLÉVATE LAS SOBRAS
M7A: VE A VER A KEITH
M7B: DALE UN SOPAPO AL IDIOTA
M7C: VE RÁPIDAMENTE A LA GASOLINERA Y DETÉN AL COCHE QUE SE LARGA
M7D: APARCA JUNTO A LA GASOLINERA
M7E: ELIMINA AL "DOS CARAS"
M8A: ROBA EL AUTOBÚS
M8B: RECOGE A FINGERS
M8C: RECOGE A LENNY
M8D: RECOGE A TERRY
M8E: LLEVA A ESTOS TIPOS AL GARAJE
M9A: ROBA TRES BEAGLES
M9B: LLÉVALOS AL MISMO GARAJE
M9C: CONDUCE EL ÚLTIMO BEAGLE HASTA EL GARAJE
M10A: AVANZA HACIA LOS TÍOS DE AZUL
M10B: DESTRUYE EL COCHE DEL PRIMER REPORTERO (MYNI AZUL)
M10C: DESTRUYE EL COCHE DEL SEGUNDO REPORTERO (MYNI VERDE CLARO)
M10D: DESTRUYE EL COCHE DEL ÚLTIMO REPORTERO (MYNI VERDE)
M11A: RECOGE AL DE LA LIMUSINA
M11B: LLÉVALO AL CIRUJANO PLÁSTICO PARA QUE LE HAGAN UNA CARA NUEVA
M12A: MÉTETE EN EL COCHE CON EL COLEGA HERIDO (CRAPI AZUL)
M12B: LLÉVALO AL ESCONDRIJO
M13A: ENTRA EN EL RANGER
M13B: APARCA EN LA FÁBRICA DE FUEGOS ARTIFICIALES Y CONTEMPLA EL ESPECTÁCULO DESDE UNA DISTANCIA PRUDENCIAL





▲ Ve al teléfono y coge la pistola de la caja. Cuando la tengas, échate a la calle.

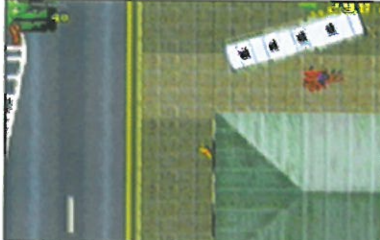


▲ Aquí tienes lo que buscabas; vuelve a las andadas y pilla a los demás tíos de la pasta.

LA SONRISA DE CHELSEA

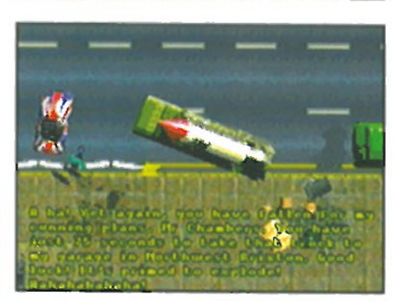
OBJETIVO: 200.000 PUNTOS

M1A: (TELÉFONO IZQUIERDO) VUELA AL TÍO DEL COCHE (MYNI ROJO)
M1B: ATROPELLA/DISPARA A LOS TIPOS DE LA CALLE
M1C: MÉTETE EN EL COCHE (CRAPI AMARILLO)
M1D: APARCA EL COCHE EN EN LA GUARIDA DE LA BANDA
M1E: MANGA LA FURGONETA QUE HAY DETRÁS DE SU ANTRO (SWEETS VAN NEGRA)
M1F: LLEVA LA FURGONETA AL GARAJE
M2A: HABLA CON TU CONTACTO
M2B: HABLA CON EL GORDO ASQUEROSO
M2C: CRUZA UNAS PALABRAS CON ARTHUR
M2D: RECOGE EL COCHE QUE CONTIENE LOS EXPOSIVOS (FEROCIOUS GTO AMARILLO)
M2E: APARCA EL COCHE DONDE ARTHUR
M2F: PILLA LA PASTA
M2G: RECOGE EL RESTO DE LA PASTA
M2H: LLEVA EL DINERO AL GARAJE
M3A: RECOGE LAS MUÑECAS HINCHABLES Y EL TNT
M3B: PILLA LAS MUÑECAS HINCHABLES EN OTRO LADO
M3C: RECOGE EL RESTO DE MUÑECAS. ESTÁN EN LA FURGONETA SWEETS VAN NEGRA
M3D: ABANDONA LA FURGONETA (CON LAS MUÑECAS DENTRO), SAL Y CONTEMPLA LA EXPLOSIÓN
M4A: (TELÉFONO DEL MEDIO) RECOGE LA PASTA PARA EL TRABAJITO
M4B: COGE EL AUTOBÚS PARA CUMPLIR EL ENCARGO
M4C: RECOGE AL TIPO QUE MOLESTA A NUESTRO CLIENTE
M4D: LLÉVALO A UN CALLEJÓN TRASERO PARA QUE CONOZCA A LOS CHICOS Y LARGATE
M4E: COGE EL TARRO DE MERMELADA DE DETRÁS (ESTÁ EN UN S-CART ROJO)
M4F: LLEVA EL TARRO, EL COCHE Y TODO AL GARAJE
M5A: MÉTETE EN EL TAXI LONDINENSE
M5B: HABLA CON EL BEEFEATER Y LUEGO PÉGALE UNA BUENA TORTA
M5C: LLEVA EL TIPO AL GARAJE
M5D: LLEVA EL COCHE A LA TORRE Y APÁRCALO
M5E: RECOGE LAS JOYAS DE LA PARTE DE ATRÁS
M5F: DÉJALAS EN EL GARAJE
M6A: RECOGE EL ENVÍO DE LA FURGONETA NEGRA (TIEMPO: 70 SEGUNDOS)
M6B: SAL DE LA FURGONETA ANTES DE QUE VUELE POR LOS AIRES Y ROBA ALGÚN TAXI CERCANO
M6C: LLEVALO AL MUELLE
M6D: ROBA UN COCHE Y RECOGE EL SEGUNDO ENVÍO (TIEMPO: 70 SEGUNDOS)
M6E: BIRLA UN TAXI QUE HAYA POR AHÍ Y LLÉVALO DE VUELTA AL MUELLE
M7A: COGE EL CAMIÓN
M7B: HABLA CON EL VIGILANTE DEL BIG BEN Y LUEGO DALE UN BOFETÓN
M7C: CAMBIA LA HORA DEL BIG BEN
M7D: SECUESTRA EL BUS TURÍSTICO
M7E: TOMA COMO REHENES A LOS TURISTAS ALEMANES (¡JA, JA!)
M7F: LLÉVALOS AL GARAJE
M8A: ROBA LA LIMUSINA DEL RICACHÓN MAFIOSO (TIEMPO: 45 SEGUNDOS)
M8B: LLEVA LA LIMUSINA (CON EL MAFIOSO INCLUIDO) AL GARITO
M8C: RECOGE TU RECOMPENSA
M8D: LLEVA LA GUITA DE LA RECOMPENSA AL GARAJE
M8E: DEVUELVE AL TIPEJO A SU SITIO (TIEMPO: 45 SEGUNDOS)
M8F: LLÉVALO AL PALACIO Y RECOGE LA PASTA
M9A: COGE EL COCHE DEL RUFIÁN
M9B: RECUPERA EL ICBM DEL MAGALOMANÍACO AUSTRÍACO
M9C: LLEVA EL CAMIÓN AL GARAJE DE LOS CRIMINALES (TIEMPO: 75 SEGUNDOS)
M9D: MATA A TODOS LOS CANALLAS QUE QUEDEN POR AHÍ (EMPIEZA POR LAS LIMUSINAS)
M9E: MÉTETE EN TU COCHE
M9F: CONSIGUE LA PRIMERA SERIE DE CÓDIGOS (S-CART ROJO)
M9G: CONSIGUE LA SEGUNDA SERIE DE CÓDIGOS (CRAPI VERDE)
M9H: DESACTIVA EL ICMB (TIEMPO: 30 SEGUNDOS...¡PARA SALVAR EL MUNDO!)
M10A: ROBA EL COCHE DE LA PASMA
M10B: LLEVA EL COCHE DE LA BOFIA AL GARAJE
M11A: MÉTETE EN EL TANKER
M11B: DEJA EL TANKER EN ESTE CRUCE
M12A: COGE EL RANGER QUE HAY APARCADO
M12B: LLEVA LAS ALFOMBRILLAS DE PIEL DE RINOCERONTE AL ESCONDRIJO DE LOS GEMELOS



▲ Mientras se celebra un fiestorro en el camión, ve por la parte de atrás a recoger el coche.









CONSEJO

Para colarte por debajo de una verja, hazte con un vehículo bajo el cual te puedas colar (un autobús, por ejemplo) y apárcalo mirando a una verja. Vete a la parte de atrás y aprieta R1 para meterte por debajo. Lo que no podrás hacer es volver atrás por debajo de la misma verja.



CONSEJO

No te dejes asustar por la policía: tienen aún menos inteligencia artificial que los futbolistas de *Libero Grande*. Te podrás deshacer fácilmente de ellos.



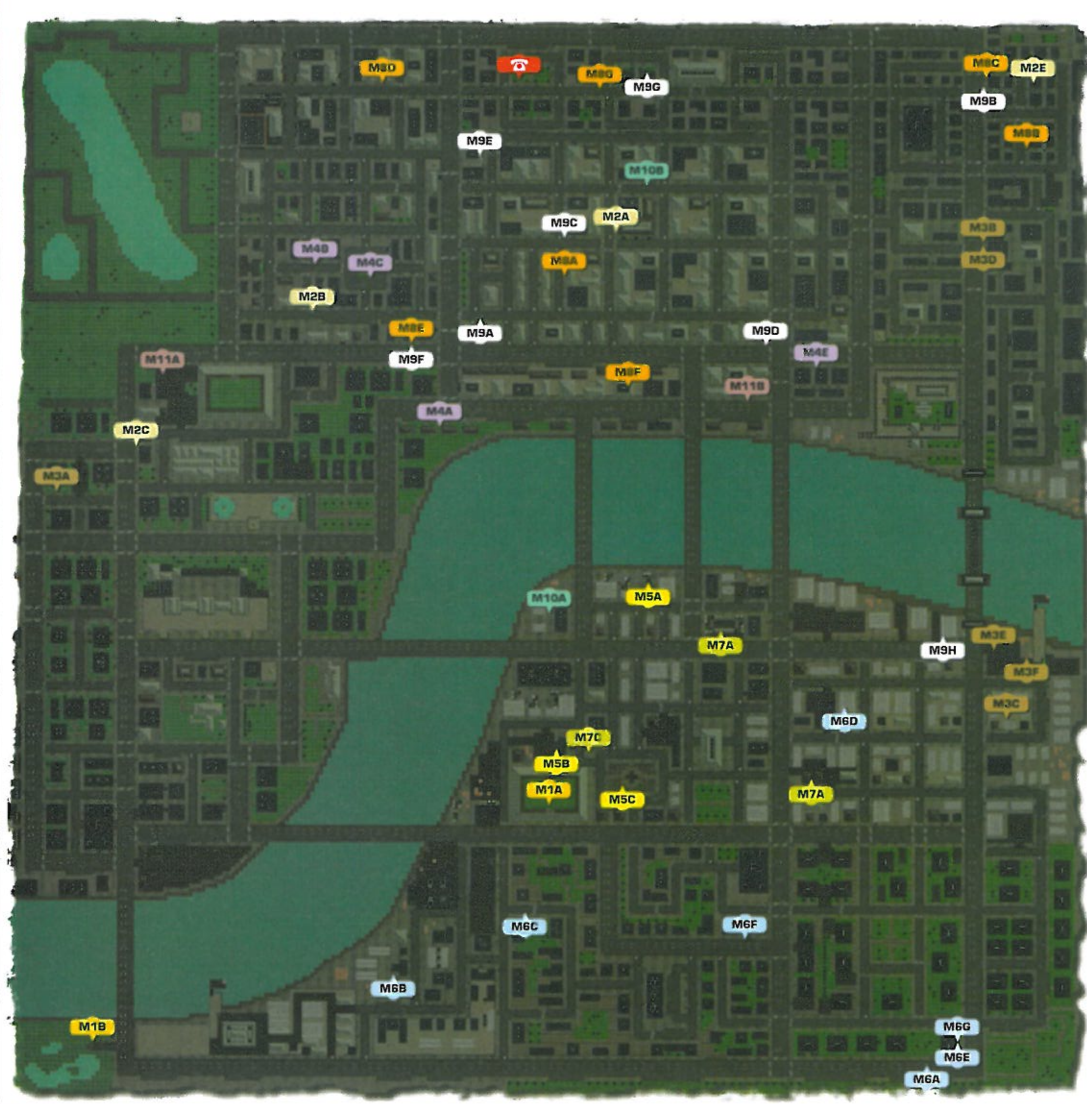

MUERTE SEGURA

OBJETIVO: 300.000 PUNTOS



▲ Este par de tipos te la van a pegar. ¡Cuidadín!

M1A: (TELÉFONO INFERIOR IZQUIERDO) LIQUIDA TODO EL EQUIPO ROVERS (TIEMPO: 30 SEGUNDOS)
M1B: PILLA A LOS HOOLIGANS Y SALVA A NUESTROS SOCIOS (TIEMPO: 50 SEGUNDOS)
M2A: HABLA CON CYPRUS PHIL Y CÁRGATELO
M2B: HABLA CON BERYL, LA HERMANA DE HAROLD, ANTES DE CARGÁRTELA
M2C: HAROLD INTENTA LARGARSE; LIQUÍDALO
M2D: ROBA EL CARRO DE HAROLD (LOCUST ROJO)
M2E: LLEVA EL COCHE AL GARAJE
M3A: (TELÉFONO SUPERIOR IZQUIERDO) ROBA EL MINI AZUL A LOS HERMANOS CRISP
M3B: LLÉVALO AL GARAJE
M3C: ROBA EL SIGUIENTE MINI AZUL
M3D: AL GARAJE OTRA VEZ
M3E: PRUEBA EL MINI TRUCADO (TIEMPO: 30 SEGUNDOS)
M3F: PON LOS EXPLOSIVOS EN EL SIGUIENTE COCHE Y LÁRGATE
M4A: PON EL DISPOSITIVO JUNTO A LAS CÁMARAS DE SEGURIDAD (TIEMPO: 75 SEGUNDOS)
M4B: PILLA EL LANZACOHETES Y CÁRGATE EL TANQUE
M4C: COGE EL BOTÍN
M4D: MÉTETE EN EL MINI ROJO Y SAL PITANDO
M4E: LLÉVALO AL GARAJE Y DESCARGA
M5A: UNAS PALABRAS CON TERRY DORKINS
M5B: SUBE AL TANQUE
M5C: LIQUIDA A LOS MATONES DE LENNY
M6A: CAPTURA LA FURGONETA DE REPARTO (TIEMPO: 40 SEGUNDOS)
M6B: RECOGE LA BEBIDA
M6C: LLEVA LAS BOTELLAS AL RESTAURANTE (TIEMPO: 20 SEGUNDOS)
M6D: HABLA CON TERRY SOBRE GERALD, EL HOMBRE DE LENNY
M6E: EL COCHE DE NICK GERALD (CRAPI ROJO) (TIEMPO: 30 SEGUNDOS)
M6F: LLÉVALO A LA ARMERÍA PARA EQUIPARLO
M6G: DEVUÉLVELO Y DÉJALO COMO ESTABA (TIEMPO: 30 SEGUNDOS)
M7A: VE A HABLAR CON TERRY
M7B: DALE UNA BUENA PALIZA AL HERMANO DE LENNY
M7C: ENTRA EN EL GARITO DE LENNY POR LA SALIDA DE INCENCIOS, CHARLA Y ACTÚA
M8A: (TELÉFONO SUPERIOR DERECHO) RECIBE LA LLAMADA DE LA CHICA DE LA LIMUSINA
M8B: LLEVA A ESTA BELLEZA AL GARAJE
M8C: RECOGE AL PASAJERO DE LA OTRA LIMUSINA
M8D: YA HA ESTADO AQUÍ UNAS CUANTAS VECES; LLÉVALA A SU DESTINO
M8E: ENCUENTRA AL TIPO Y MÁTALO (TIEMPO: 30 SEGUNDOS)
M8F: RECOGE LA MALETA LLENA DE PASTA
M8G: LLEVA LA GUITA AL COLABORADOR
M9A: RESCATA A LA CHICA DE LAS MANAZAS DE TONY
M9B: LLÉVALA OTRA VEZ AL GARAJE
M9C: MATA AL PRIMER MACARRA DE TONY
M9D: APLASTA AL SEGUNDO MACARRA
M9E: CÁRGATE A SU ÚLTIMO SOCIO
M9F: Y AHORA DA CUENTA DE TONY
M9G: TONY ES HISTORIA; PILLA SU COCHE
M9H: LLÉVALO AL GARAJE
M10A: PILLA LA FURGO
M10B: LLEVA EL CABALLITO DE TROYA AL GARAJE
M11A: MÉTELO EN EL DOUBLE DECKER
M11B: LLEVA EL BUS AL GARAJE









¿Quieres sacarle todo el jugo al mejor juego de rol de la historia?

¿Necesitas un manual con todo lo que hay que saber sobre *Final Fantasy VII*?

Por sólo **¡675 pts!** + gastos de envío

CLAVES DEL MEJOR RPG DEL PLANETA

O DE RUTAS

FINAL FANTASY VII

PLANET STATION

675 PESETAS 4,06 EUROS

ÁREAS E ÍTEMS SECRETOS AL DESCUBIERTO

CÓMO VENCER A LOS ENEMIGOS MÁS PODEROSOS

LAS MEJORES ESTRATEGIAS

GUÍA PRÁCTICA PARA DOMINAR LA MATERIA

editorial aurum

Llama al **93 654 40 61** y ¡pídelo!

LA REVISTA ESPECIAL *FINAL FANTASY VII* Y LOS COSTES DE ENVÍO SE PAGAN CONTRA REEMBOLSO AL RECIBIR EL PEDIDO

SECRETOS



CÓDIGOS

Introduce uno de los siguientes nombres de jugador en la pantalla de personajes para activar el truco correspondiente:

TOOLEDUP Todas las armas, munición a tope, pase para salir de la cárcel, protección x3.
SIDEBURN Multiplicador de bonus x5
DONTMESS Todas las armas, munición a tope, lanzallamas ilimitado, ametralladora ilimitada, pase para salir de la cárcel, protección x3.
HAROLDHAND Aspecto de loro, todos los niveles abiertos, todas las armas, munición a tope, lanzallamas ilimitado, ametralladora ilimitada, pase para salir de la cárcel, protección x3, coordenadas, vidas x99, multiplicador de bonus x5, 9.999.990 puntos.
GETCARTER Todos los niveles abiertos, todas las armas, munición a tope, lanzallamas ilimitado, ametralladora ilimitada, pase para salir de la cárcel, protección x3, coordenadas, vidas x99, multiplicador de bonus x5, nivel "Se busca" x4
PENTHOUSE 3 primeros niveles
READERWIFE Todos los niveles abiertos
FREEMANS Todos los niveles abiertos, todas las armas, munición a tope, lanzallamas ilimitado, ametralladora ilimitada, pase para salir de la cárcel, protección x3, vidas x99, multiplicador de bonus x5
MCVICAR 99 vidas
BIGBEN 9.999.990 puntos
SWEENEY Coordenadas
OLDBILL nivel "Se busca" x4
GRASS Sin policías
MAYFAIR 2 primeros niveles
RAZZLE Todos los niveles abiertos

LA JERGA DE LONDRES

¿Pero qué pian estos canallas? Aquí tienes una correspondencia entre lo que profieren los rufianes de *GTA London*, lo que significa en realidad en inglés, y la traducción al castellano del palabro en cuestión. Estar familiarizado con la jerga londinense siempre te puede ayudar...

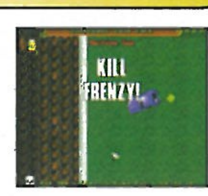
Alan Border	Out of order	No funciona
Arthur Bliss	Piss	Meada
Arthur Scargill	Gargle	Bebida
Barry Crocker	Shocker	Susto
Barry White	S***e	Mierda
Bernie Flint	Skint	Sin blanca
Bob	1 Shilling	5 peniques
Bobby Moore	Score	Puntuación
Boutrous (Boutrous Gali)	Charlie	Tiparraco
Brad Pitt	S***	Mierda
Brahms and Liszt	P***ed	Meado
Bristols (cities)	T***ies	Nenas
Brown bread	Dead	Muerto
Charlie Ronce	Ponce	Macarrón
Chas 'n' Dave	Shave	Afeitar
Cheesey quaver	Favour	Favor
Cobblers' (awls)	Balls	Cojones
Cockney	English	Inglés
Cozzers	Cops	Pasma
Doug McClure	Whore	Prostituta
Douglas Hurd	Turd	Zurullo
Duane Eddies	Readies	Pasta
Eartha Kitts	T**s	Tetas
Elephant & Castle	A**ehole	Burro
Farmer Giles	Piles	Pastón

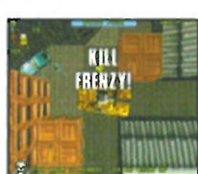
Frog and toad	Road	Calle
Gary Glitter	S***er	Trasero
Ginger beer	Queer	Marica
Grass (in the park)	Nark	Chivato
How's your father	Lather	Paliza
Ice-cream freezer	Geezer	Tipo raro
Iron hoof	Poof	Sarasa
Jack (the Ripper)	Kipper	Zapatillas
Jackanory	Story	Historia
Jam jar	Car (viejo)	Tartana
Jimmy (Riddle)	Piddle	Mear
Khyber (Pass)	A**e	Culo
Lady Godiva	Fiver	Billete de 5
Melvyn Bragged	Sh***ed	Jodido
Merchant Banker	W***ker	Pajero
Monkey	500	500
One-time looker	Hooker	Prostituta
Pony	25	25
Porky pies	Lies	Mentiras
Scooby (Doo)	Clue	Pista
Stoke-on-Trent	Bent	Corrupto
Tom Tank	Wank	Paja
Tommy Tucker	Supper	Cena
Ton	100	100
Trouble and Strife	Wife	Esposa

MODERNILLOS Y MACARRILLAS

PUNTOS: 100.000

KF1: [Ametralladora] Consigue 100 puntos en el tiempo asignado y te ganarás un buen bonus.
KF2: [Lanzagranadas] Consigue 300 puntos a tiempo y te caerá un bonus de los gordos.
KF3: [Lanzallamas] Consigue 100 puntos en el tiempo asignado y te ganarás un buen bonus.
KF4: [Royal Pain – Tanque] Tienes 2 minutos para ganar 500 libras en daños.
KF5: [Lanzagranadas] Consigue 100 puntos en el tiempo asignado y te ganarás un buen bonus.
KF6: [Ametralladora] Consigue 300 puntos a tiempo y te caerá un bonus de los gordos.
KF7: [Lanzallamas] Consigue 300 puntos a tiempo y te caerá un bonus de los gordos.





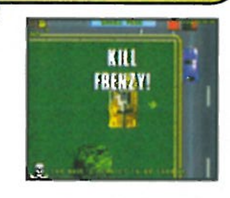


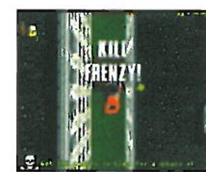


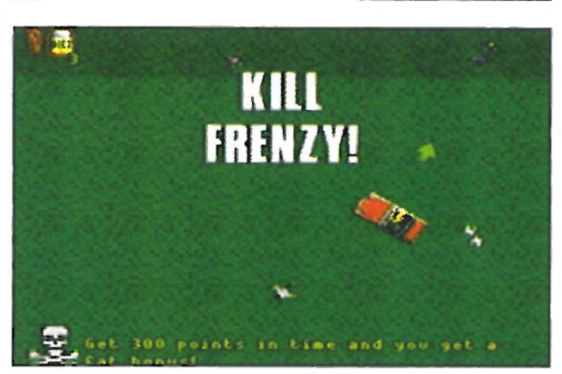
LA SONRISA DE CHELSEA

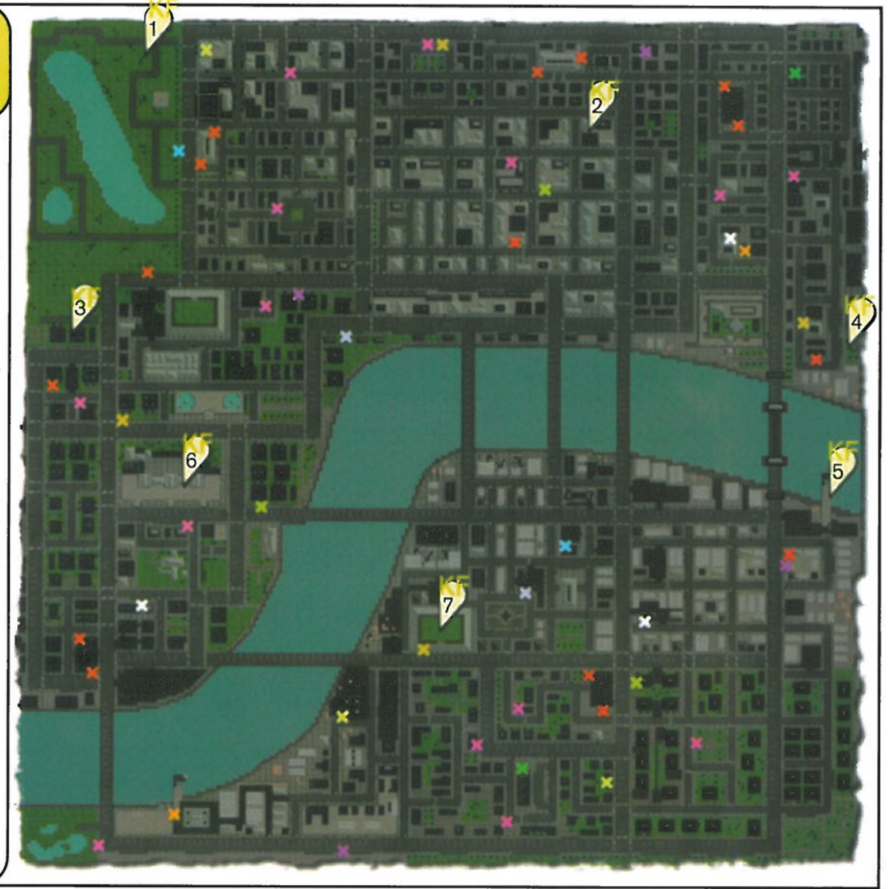
PUNTOS: 200.000

KF1: [Royal Pain – Tanque] Tienes 2 minutos para ganar 500 libras en daños.
KF2: [Lanzagranadas] Consigue 300 puntos a tiempo y te caerá un buen bonus.
KF3: [Lanzallamas] Consigue 100 puntos en el tiempo asignado y te ganarás un buen bonus.
KF4: [Lanzagranadas] Consigue 100 puntos en el tiempo asignado y te ganarás un buen bonus.
KF5: [Lanzallamas] Consigue 300 puntos a tiempo y te caerá un bonus de los gordos.
KF6: [Lanzallamas] Consigue 300 puntos a tiempo y te caerá un bonus de los gordos.
KF7: [Ametralladora] Consigue 300 puntos a tiempo y te caerá un bonus de los gordos.







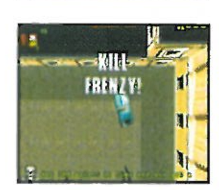


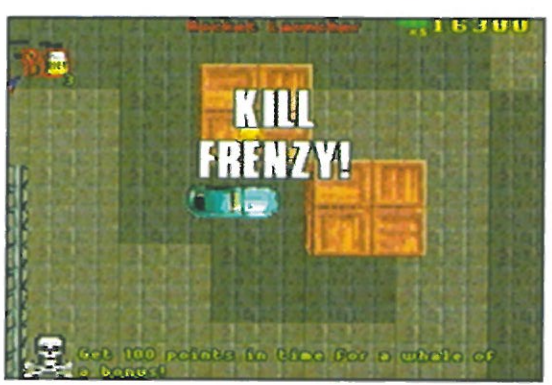
MUERTE SEGURA

PUNTOS: 300.000

KF1: [Lanzagranadas] Consigue 300 puntos a tiempo y te caerá un bonus de los gordos.
KF2: [Ametralladora] Consigue 300 puntos a tiempo y te caerá un bonus de los gordos.
KF3: [Royal Pain – Tanque] Tienes 2 minutos para ganar 500 libras en daños.
KF4: [Ametralladora] Consigue 300 puntos a tiempo y te caerá un bonus de los gordos.
KF5: [Lanzallamas] Consigue 300 puntos a tiempo y te caerá un bonus de los gordos.
KF6: [Lanzallamas] Consigue 100 puntos en el tiempo asignado y te ganarás un buen bonus.
KF7: [Lanzagranadas] Consigue 100 puntos en el tiempo asignado y te ganarás un buen bonus.









LIBRO DE RUTA

Editor: **Electronic Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**
Precio: **3.990 pesetas**

COMMAND & CONQUER

RED ALERT

Tras los últimos **fracasos**, la guerra está a precios de saldo. Por 4.000 pelas puedes **pasarte el verano conquistando** y llegar a septiembre con mil **batallitas** que contar.

MISIONES DE LOS ALIADOS

RESCATAR A EINSTEIN

Al parecer, Einstein ha hecho que lo detuviera el ejército soviético (pues vaya un genio). Tienes a Tanya a tu disposición para iniciar un intento de rescate. Haz que defienda la zona de aterrizaje. Mata a cualquier soldado de infantería que corra hacia tu posición. Una vez afianzada el área, lleva a Tanya a la base.

El primer blanco de Tanya deberían ser los generadores de potencia. Elimínalos ambos y las bobinas Tesla quedarán desconectadas. Esto dejará la base expuesta a una infiltración. Cárgate algunas instalaciones más con Tanya para causar más confusión, pero estáte al loro con las unidades de infantería que aparecen. Cárgate a los guardas que hay cerca del centro tecnológico soviético y Albert saldrá corriendo.

Lleva a Tanya a la posición de Albert y aparecerá una bengala en la zona de aterrizaje. Unos pocos segundos después vendrá un helicóptero. Lleva hasta él a Einstein y usa a Tanya para cubrir la retirada. Una vez que el Sr. Relatividad ha sido evacuado, la misión está completa.

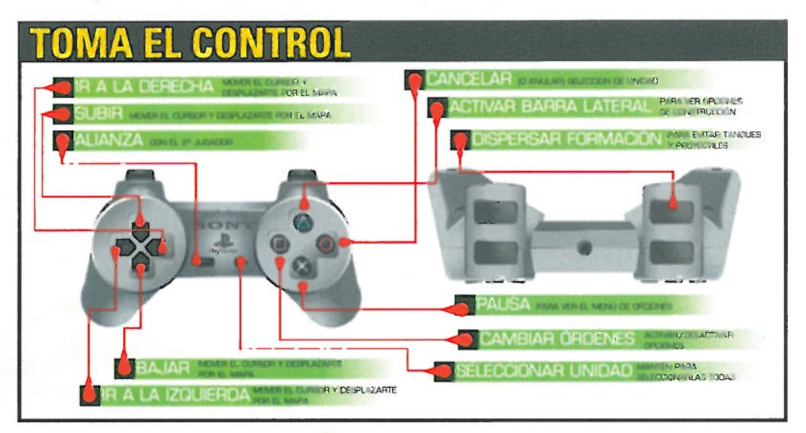
CONQUISTA

Hay un convoy dirigiéndose a tu posición. Debes eliminar la presencia soviética en esta zona en menos de 20 minutos. Una vez hecho tu solar de construcción, ponte a trabajar en una refinería y un cuartel. Rodea el solar de construcción con tus tropas iniciales para protegerlo de un asalto soviético. Usa sacos de arena y fortines para bloquear las áreas de alrededor de la base. Sitúa tropas junto a tus fortines como apoyo. Produce un pequeño grupo de tropas de rifles y lanzacohetes y haz que custodien tu recolectora. Ya con una defensa satisfactoria, dirige tu atención al ataque.

Levanta otro cuartel y empieza a producir montones de tropas con rifle. Úsalas para reconocer las carreteras junto a tu base. Intenta localizar la recolectora enemiga. Si logras hallarla y destruirla, la CPU será incapaz de producir otra. La recolectora suele estar en el yacimiento mineral al Oeste. Deberás abrirte paso entre las defensas de allí para alcanzarla. No te preocupes si pierdes algunas tropas en el ataque: valdrá la pena.

Con la explotación minera soviética ya cancelada, es tu tarea depurar el área de los rojos que puedan quedar aún. Ve por las carreteras y ejecuta a todo soldado que veas. Con las carreteras en manos de los aliados, puedes desplazar a las unidades de infantería a la máxima velocidad. Elimina a los rojos que ocupan el valle del rincón Noroeste.







Usa un fuego intenso de ametralladora para sacarlos de ahí.

Con el valle afianzado, puedes cargarte la base. Usa Rangers como avanzadilla para pelar a cualquier pastor alemán que ronde por ahí. Haz que los granaderos los sigan a la base. Usa explosivos para destruir enseguida la base soviética. En ese momento llegará el convoy.

PUENTES EN LLAMAS

Tanya se ha infiltrado en este territorio para eliminar los puentes en territorio ocupado por los soviéticos. Si Tanya muere, la misión será un fracaso. Agrupa a tus unidades iniciales para que protejan a Tanya (usa para ello el cursor del escudo). Acto seguido, las unidades la seguirán y le proporcionarán energía y fuego de apoyo cuando haga falta.

Tira al Oeste por el límite forestal para llegar al mar. Ve al Sur siguiendo la playa. Un transporte soviético lanzará tropas para interceptar a Tanya en la costa del Norte. Usa tu artillería para cubrir a Tanya y retírala adonde el médico. Una vez que la artillería haya cumplido, usa a Tanya para matar a los restantes soldados.

Más al Sur, en el litoral, hay una base soviética. No tienes porqué atacarla a menos que quieras, pero si consigues rescatar a los ingenieros de dentro, puedes capturar el cuartel y el generador de potencia. También hay dos billetes de los grandes ocultos bajo la instalación de investigación. Destrúyela para hacerte con el dinero. Ahora puedes producir hombres en el cuartel. Usa la artillería para volar las torretas con lanzallamas que custodian la entrada de la base. Tanya puede matar a cualquier soldado de infantería enviado a encargarse de la artillería.

Dirígete a la carretera justo al Sur de la base soviética. Síguela en dirección Este. Una vez pasada la base, ve al Norte. Ándate con ojo al entrar en esta zona, ya que hay muchos rojos ocultos en los árboles. Usa el cursor para inspeccionar la vegetación que resulte sospechosa.

Ahora entra en juego el médico. Úsalo para explorar el área que va a los puentes. Hay varios lanzacohetes V2 colocados estratégicamente cerca del blanco. Cuando disparen al médico podrás discernir su ubicación y eliminarlos con tu propia artillería.

Tira al Este y ponte a destruir los puentes. Usa tu artillería para eliminar aquellos a los que no llegara Tanya con sus explosivos. Una vez volados todos los puentes, los soviéticos quedarán atrapados.

INVASIÓN SOVIÉTICA

Con los rojos acercándose rápidamente a tu posición, debes poner en marcha una fuerza defensiva sin tardar ni un segundo. Rodea tu base con torretas y muros. Deja pequeños huecos para que puedan pasar tus propias unidades, pero no olvides sembrarlas de minas. Construye algunas defensas antiaéreas para hacer frente a los ataques de los Yaks soviéticos. Más que al lado, coloca cañones antiaéreos delante de los edificios a proteger. Construye al menos dos refinerías para mantener un buen saldo.

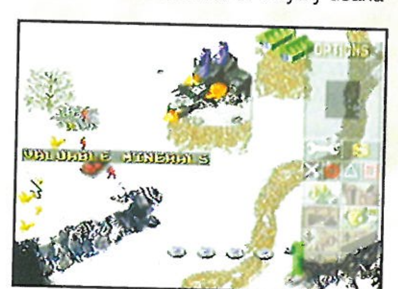
A continuación, edifica dos nuevas refinerías para maximizar la producción de tanques. Produce tanques ligeros y Rangers en cantidades industriales. Usa los tanques ligeros para eliminar los blindados y edificios enemigos. Los Rangers son para cargarte a las tropas con lanzacohetes que ataquen a los tanques. Usa sembradores de minas para cubrir los valles que conducen a tu base. Con suerte, los tanques soviéticos que vengan quedarán reducidos por las minas antes de llegar a tu base.

Al igual que antes, tu blanco prioritario debería ser la producción minera de los soviéticos. Acumula una fuerza de diez tanques ligeros y Rangers y dirígete por el Norte a los yacimientos minerales. Aparca los tanques en los filones y aguarda a que lleguen las recolectoras rojas. Lánzate sobre ellas para provocar un contraataque soviético. Rechaza a los atacantes, ve disparando a las recolectoras y repón tu fuerza de tanques cuando sea posible. Recuerda, el control de los filones de minerales es indispensable para detener la maquinaria bélica soviética. Sin minerales, el flujo de tanques pesados se secará enseguida. Luego puedes dedicarte a limpiar el área de rojos.

Refuerza tus tanques ligeros y úsalos para disparar desde la máxima distancia a las torretas de lanzallamas a la entrada de la base enemiga. Una vez despejada la entrada, trae tropas con rifle y granaderos para apoyar a tus tanques y machaca la base.

DEVOLUCIÓN

Para esta misión hay un límite de tiempo de 30 minutos. Consiste de tres partes. Primero debes rescatar a Tanya y usarla











CONSEJO

No juntes demasiado a tus hombres, o un solo proyectil se los cargará en un tris. Manténlos desperdigados haciendo uso del botón de dispersión (R2).



CONSEJO

Usa vehículos rápidos como los Rangers o los APC (Transportes Blindados) para llevar a cabo ataques relámpago contra las recolectoras enemigas. Se pueden extraer con rapidez cuando los blindados enemigos se mueven para contraatacar.

JERGA MILITAR

Puede que algunos de los generales más recientes no pilléis los términos empleados en el campo de batalla. Si es vuestro caso, tranquilos: los abuelos de *PlanetStation* os echan un cable.

Pelar: Meter una bala en la cabeza
SNT: Situación normal que se tuerce
TAMNP: Torcida a más no poder
Salpicar: Abatir un aparato aéreo
LZ: Zona de aterrizaje
Cabeza de playa: Playa usada para desembarcar tropas
Hotel Sierra: Estamos en apuros
Atizar y limpiar: Buscar y destruir
Tierra quemada: No dejar edificio en pie ni hombre con vida
GPS: Sistema de posicionamiento global
Semper Fi: Siempre fiel
Charlies en los árboles: ¡Dios! ¡Ya tengo otro *flashback* sobre Vietnam!
Daño por salpicadura: El producido por un arma de efecto en superficie extensa (granada)



De vez en cuando, la CPU produce más bobinas Tesla de las que puede alimentar. Usa tropas con rifle para ver si están electrificadas antes de lanzar un ataque.

luego para destruir los silos de SAM de esta zona. Cuando se haya puesto a salvo en el aire, destruye las fuerzas comunistas restantes.

Deja al espía donde está por el momento. Espera a que los perros se vayan al Sur y ponlo entonces en los árboles. Los perros de la base saldrán algunos segundos después. Cuando lo hagan, haz que el espía corra a la base y captura la fábrica de guerra. El espía robará un camión y lo llevará adonde Tanya está retenida.

Cuando Tanya se haya abierto camino hacia su libertad, cárgate a los perros que llegan del Norte. Haz que retenga la posición hasta haberse encargado de todos los chuchos. Destruye los dos silos de SAM a cada lado de la península. Luego dirígete al Norte por la carretera. Pela a los guardas y arrasa los dos silos de SAM. Devasta ambas pistas. En ese momento llegará el helicóptero a recoger a Tanya. Antes de que se vaya, asegúrate de cargarte tantas cosas como sea posible. A la parte superior del mapa llegarán refuerzos. Captura el solar de construcción y las instalaciones de producción del enemigo del rincón Nordeste. Produce lanzacohetes V2 y tanques pesados: te harán falta para defender tu base de un ataque inminente. Una vez rechazado el asalto enemigo, usa tus lanzacohetes V2 para destruir el puente a la derecha. Esto evitará que la recolectora soviética llegue fácilmente a los minerales.

Ponte a amasar fuerzas en el vado del río. No las desplaces demasiado cerca de la base soviética, ya que hay dos bobinas Tesla defendiéndola. Cuando estés listo para atacar, manda un par de tanques ligeros para atacar las bobinas Tesla. Esto atraerá el fuego hacia ellos, permitiéndote destruirlos con tus lanzacohetes V2. Tras abrir una brecha en el perímetro, ve a por el solar de construcción y las instalaciones de producción. Eliminados estos edificios, el enemigo será presa fácil.



EL INFILTRADO

Toca suelo disparando. Los soviéticos atacarán tu LZ de inmediato. Haz que tus hombres protejan el área: repelerán al enemigo sin problemas. Despliega el solar de construcción y produce tropas con lanzacohetes. Elimina las torretas de lanzallamas disparando cohetes desde la máxima distancia. Destruye los blindados soviéticos y afianza la entrada a la base. Produce un espía y cuélalo en la cúpula del radar. Así tendrás una buena vista de la base principal de los soviéticos. Captura el resto de instalaciones y fortifica esta posición. Usa tropas con lanzacohetes a mogollón para defenderte de ataques desde el cielo hasta haber producido algunos cañones antiaéreos.

Ponte a producir tanques. Úsalos para capturar las tres cabezas de playa de la isla. Alinea los tanques en las playas para evitar que los soviéticos desembarquen tropas. Produce redes de fortines y cañones antiaéreos para sacarte de encima paracas y Yaks. Construye un astillero junto a la bóveda

► Manténte alejado de los perros; si te huelen te destrozarán la cabeza.

▼ Libera a Tanya y utilízala para volar los silos de SAM.



UNIDADES

Ya elijas a los aliados o a los soviéticos, deberías estar al tanto de los puntos fuertes y débiles de tu ejército. El tipo de munición guarda mucha relación con la actuación de tus unidades en combate, así que estúdialas bien para ser más efectivo.

El tipo de munición es uno de los factores principales a considerar. La munición se divide en tres tipos: antipersona, explosiva y perforadora de blindaje. La antipersona es muy efectiva contra infantería y blindados ligeros, pero su eficacia cae al 25% contra blindados pesados, y al 50% contra instalaciones. La explosiva causa daños colaterales en instalaciones e infantería. Las armas perforadoras de blindaje infligen un daño total a instalaciones y vehículos blindados, pero sólo en un 25% a la infantería.

UNIDAD	BLINDAJE	SALUD	VELOCIDAD	VISIÓN	ARMAMENTO
TROPA CON RIFLE	NO	50	4	4	AK47/M16
TROPA CON COHETE	NO	45	3	4	MISIL STINGER
INGENIERO	NO	25	4	4	NO
RANADERO	NO	50	4	4	GRANADAS DE MANO
MÉDICO	NO	80	4	3	NO
LADRÓN	NO	25	4	5	NO
ESPÍA	NO	25	4	5	NO
TROPA CON LANZALLAMAS	NO	40	3	4	LANZALLAMAS
PASTOR ALEMÁN	NO	12	4	5	COLMILLOS
COMANDO TANYA	NO	5	6	4	COLT 45
VEHÍCULOS					
RANGER	LIGERO	150	10	6	M60
APC	PESADO	200	10	5	M60
TANQUE LIGERO	PESADO	300	9	4	CAÑÓN DE 75 MM
TANQUE MEDIANO	PESADO	400	8	5	CAÑÓN DE 90 MM PERFORADORA
TANQUE PESADO	PESADO	400	7	5	CAÑÓN DOBLE DE 105 MM
SEMBRADOR DE MINAS	PESADO	100	9	5	MINAS
ARTILLERÍA	LIGERO	75	6	5	OBÚS DE 155 MM
LANZACOHETES V2	LIGERO	150	7	5	COHETE V2
TANQUE MAMUT	PESADO	600	4	6	CAÑÓN DOBLE DE 120MM, MISILES TUSK
UNIDADES DE APOYO					
CAMIÓN DE MINERALES	PESADO	600	6	4	NO
GENERADOR DE HUECOS MÓVIL	LIGERO	110	9	4	NO
INTERFERIDOR DE RADAR	LIGERO	110	9	7	NO
MCV	LIGERO	600	6	4	NO
TRANSPORTE	LIGERO	350	10	6	NO
LANCHA CAÑONERA	PESADO	200	9	7	CAÑÓN DE CUBIERTA/CARGA DE PROFUNI
DESTRUCTOR	PESADO	400	6	6	MISILES TOMAHAWK /CARGA DE PROFUN
CRUCERO	PESADO	700	4	7	CAÑONES GEMELOS EN CUBIERTA DE 8"
SUBMARINO	LIGERO	120	6	6	TORPEDOS
YAK	LIGERO	60	16	NO	AMETRALLADORAS DOBLES DE 7,62
MIG	LIGERO	40	40	NO	MISILES MAVERICK
HIND	PESADO	225	16	NO	AMETRALLADORA DE CINTA
LONGBOW	PESADO	225	16	NO	MISILES HELLFIRE
CHINOOK	LIGERO	90	12	NO	NO



del radar. Coloca torretas cerca para disuadir a los submarinos de atacar.

Construye buques antisubmarino y luego transportes. Llena un transporte de espías. Desembárcalos en la península occidental de la isla. Mete a uno de los espías en el refugio de submarinos, cerca de la bobina Tesla. Lleva a los demás a la base para que puedan infiltrarse en el centro tecnológico y las instalaciones de producción.

Cuando esté listo el sonar, úsalo para peinar el agua del canal del Norte en busca de submarinos. Empieza a desembarcar tanques en la playa del Nordeste. Afianza esta cabeza de playa y captura luego el yacimiento minero al Norte de la base soviética. Mata a los rojos usurpen el mineral.

Ataca la base del rincón Nordeste. Derriba la torreta y aplasta la alambrada. La refinería de minerales y la fábrica de guerra se encuentran en esta zona. Destrúyelas ambas antes de fortificar la posición. Envía una fuerza de tanques por el Sudoeste al solar de construcción y arrásalo. Destruye los generadores de potencia para desactivar las bobinas Tesla. Devasta todo lo que quede y persigue al último grupo de submarinos.

SUBMARINOS A PIQUE

Envía tus lanchas cañoneras a interceptar los submarinos que ataquen. Al tocar suelo, tu fuerza expedicionaria se encontrará bajo un intenso ataque. Aplasta al enemigo con tus tanques y establece enseguida una base. Rodea la base con fortines y sitúa cañones antiaéreos en la entrada del Este para protegerte de cazas de ataque MiG. Pon centinelas alrededor de la base y coloca cantidad de tropas de lanzacohetes y rifles en el yacimiento minero para defender tus recolectoras. Deja tus barcos en la cabeza de playa para evitar que desembarquen transportes enemigos.

Construye un par de fábricas de guerra y ponte a producir tanques y APC. Produce unos cuantos espías para reconocer el terreno. Ataca la cúpula del radar con tanques y los APC. Usa tanques para encargarte de los blindados soviéticos y manténlos lejos de los barriles de petróleo. Haz pasar los APC para limpiar el terreno. Captura la cúpula con ingenieros para descubrir la localización de los refugios de submarinos.

Es imposible destruir los refugios de submarinos con un ataque naval debido a las bobinas Tesla del litoral. Ve construyendo tanques, APC y tropas con lanzacohetes. Captura el yacimiento minero del Este. Coloca tropas con lanzacohetes en los filones para protegerte de ataques aéreos y paracaidistas.

Lleva a tus blindados a las puertas de la base soviética. Mantén encerradas a sus fuerzas y destruye todas las recolectoras que aparezcan. Cuando los rojos se queden sin dinero, haz pasar tus tanques y destruye las bobinas Tesla de la costa del Norte. Acto seguido ve a por los generadores de potencia. Destruye el cuartel y la fábrica de guerra, pero deja intactas las demás instalaciones. De esta forma, las bobinas Tesla seguirán desconectadas.



◄ **Infiltra a uno de tus espías en la torre de radar enemiga para tener una buena vista sobre su base.**

Elimina las bobinas restantes y luego avanza hacia los refugios de submarinos. Mete un espía en el más cercano. Construye una flota de barcos y espera a que el sonar se cargue. Llévalos por el canal del Norte, cargándote cuantos submarinos te encuentres. Llévalos a los refugios de submarinos y vuélalos.

EL TIEMPO JUEGA A TU FAVOR

Hay que mantener conectada la cronosfera durante al menos 45 minutos. Debes ir a la base sitiada y reforzar las defensas. Traslada tu fuerza inicial a la base por el paso. Aplasta los tanques que se te interpongan. Lleva a los destructores a los generadores de potencia de la izquierda que están siendo bombardeados, a fin de cubrirlos hasta que puedas desplazar algunas tropas con

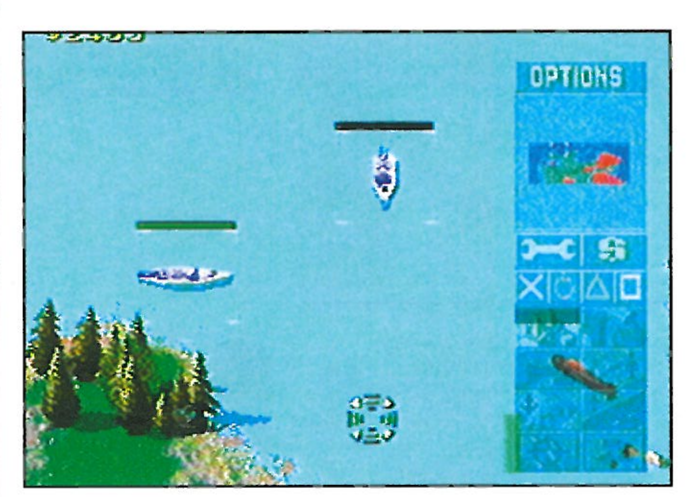


CONSEJO

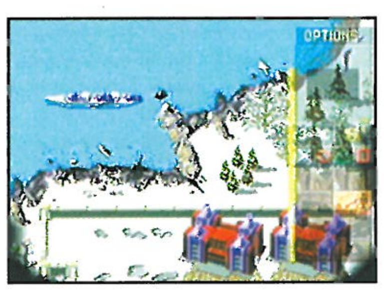
Los comandos de Tanya son muy efectivos a la hora de eliminar a la infantería. Pueden matar tropas con un solo tiro. Úsalos para acabar con los hombres que quedan al final de una misión.

TIPO DE MUNICIÓN	TIEMPO DE PRODUCCIÓN	COSTE	NOTAS
ANTIPERSONA	5	100	NO
PERFORADORA	15	300	ANTIAÉREO
NINGUNO	25	500	PUEDE CAPTURAR/REPARAR INSTALACIONES
EXPLOSIVA	8	160	EXPLOTA AL MORIR
NO	40	800	CURA A UNIDADES AMIGAS
NO	25	500	ROBA LA MITAD DE CRÉDITOS DE LOS CONTENEDORES DE MINERAL
NO	25	500	PUEDE INFILTRARSE EN INSTALACIONES ENEMIGAS; UNIDAD DE SIGILO
EXPLOSIVA	15	300	EXPLOTA AL MORIR
ANTIPERSONA	10	200	MATA A LA INFANTERÍA AL INSTANTE
ANTIPERSONA	120	1200	DESTRUYE AL INSTANTE EDIFICIOS Y A LA INFANTERÍA
ANTIPERSONA	30	600	NO
ANTIPERSONA	40	600	NO
PERFORADORA	35	700	NO
40	800	NO	
PERFORADORA	48	950	NO
ESPECIAL	40	800	SE PUEDE EQUIPAR CON MINAS ANTITANQUE O ANTIPERSONA
EXPLOSIVA	30	600	PUEDE DISPARAR POR ENCIMA DE LOS MUROS
EXPLOSIVA	35	700	PUEDE DISPARAR POR ENCIMA DE LOS MUROS
PERFORADORA ANTIPERSONA	145	1700	ANTIAÉREO
NO	130	1400	RECOGE MINERAL
NO	30	600	OCULTA UNIDADES
NO	30	600	DEJA EL RADAR FUERA DE SERVICIO
NO	240	2500	CREA EL SOLAR DE CONSTRUCCIÓN
NO	35	700	LLEVA CINCO UNIDADES
PERFORADORA/ESPECIAL	25	500	ANTISUBMARINOS
PERFORADORA/ESPECIAL	50	1000	ANTISUBMARINOS
EXPLOSIVA	180	2000	NO
PERFORADORA	48	120	SÓLO CONTRA BARCOS
ANTIPERSONA	40	800	NO
PERFORADORA	50	1200	NO
ANTIPERSONA	120	1200	NO
PERFORADORA	120	1200	NO
120	1200	1200	TRANSPORTA CINCO UNIDADES DE INFANTERÍA





▲ Utiliza el sónar para localizar a los submarinos enemigos y eliminarlos del mapa.



lanzacohetes al área.

Cuando llegues a la cronosfera, crea el solar de construcción. Construye más generadores de potencia para mantener conectados los cañones antiaéreos. Siembra multitud de minas en las carreteras que conducen a la base. Produce unidades de artillería para ponerlas detrás de tus muros. Rodea la cronosfera con fortines y cañones antiaéreos. Asegúrate de que tus defensas sean un cerrojo. Levanta muros a lo largo de la costa y pon artillería junto a ellos para poder liquidar a las tropas que intenten un asalto anfibio.

Una vez rechazada la fuerza aérea soviética, intentarán atacar el Este de la base con blindados. Atesta el filón minero de minas y torretas. . Convierte el área en una zona de muerte y podrás contemplar tan ricamente cómo avanza el reloj. Si te quedas sin pasta, vende los muros que rodean la base.

¡ATÓMICO!

Puedes construir una pequeña base, ya que los soviéticos no saben dónde estás. Levanta un astillero y empieza a producir destructores en masa. Cuando poseas una fuerza considerable de barcos, envíalos rodeando la isla hacia el puente del Norte. Mientras están de camino, coloca un par de espías en un APC y mételos en un transporte.

Usa los destructores para eliminar los submarinos soviéticos que custodian el puente y afianza la cabeza de playa que hay cerca. Ataca a los submarinos a quemarropa para minimizar las bajas. Ábrete un camino hacia las bobinas Tesla de defensa. Ataca desde máxima distancia para evitar dañar tus barcos. Ataca la segunda bobina Tesla junto a la entrada Norte de la base. Mata a los perros de allí para que tu espia pueda



entrar sin problemas.

A estas alturas, los soviéticos estarán más que alertados de tu presencia (¿de veras?). Empezarán a atacar tu base desde el aire. Produce montones de tropas con lanzacohetes y desperdígalas por la isla. Si algún avión intenta pasar por ahí no volverá a casa.

Usa tus destructores ara asolar la refinería minera en medio de la base. Luego haz que vigilen el área. Los soviéticos intentarán una y otra vez reconstruir las bobinas Tesla: no pares de destruirlas y los rojos se quedarán enseguida sin dinero. Introduce al espía en el centro de mando cuando estés seguro de que los perros están muertos. Aparecerá el desertor. Llévalo corriendo a un transporte antes de que lleguen refuerzos. Haz regresar el transporte a tu base y descarga al comunista para ganar la misión.

TIERRA QUEMADA

Al empezar la misión, tus fuerzas se verán aventajadas y superadas en número sin la menor esperanza. Mantén a tus chicos en un filón y reza para que no se presenten los rusos. Construye un puesto de reparación y un sembrador de minas. Usa tanques ligeros para atraer los blindados rusos hacia tus minas. Forma un perímetro defensivo de torretas y cañones antiaéreos. Conecta el GPS lo antes posible: te ayudará a descubrir ataques inminentes.

Busca los camiones mineros soviéticos e intenta cargártelos con tus

► Cuando hayas destruido la refinería y la fábrica de armamento, fortifica la zona.





TÁCTICAS

CONSTRUCCIÓN DE BASES

Construir una buena base es esencial para la victoria. Si tus instalaciones están diseminadas, es difícil defenderla de ataques aéreos. Si están juntas, una bomba atómica te arruinará el día. Procura construir dos veces cada instalación. Así minimizarás el efecto de la pérdida de un edificio y duplicarás la velocidad de producción de las unidades que allí se construyen.



LA MEJOR DEFENSA

Las defensas estáticas son imprescindibles. Las bobinas Tesla proporcionan una defensa sólida contra tropas y blindados concentrados. Úsalas para cubrir la entrada de tu base. En el caso de los aliados, debería usarse una combinación de fortines y torretas como defensa, así como unos cuantos muros de ladrillos. Los muros constituyen una excelente protección para todas tus instalaciones.



EL ORO DE LOS NECIOS

La recolección de minerales es una prioridad. Construye al menos cuatro recolectoras y despeja primero los campos que rodean tu base. Recoge enseguida cuantas joyas puedas, ya que no vuelven a surgir. Recuerda: cuanto más se alejen tus recolectoras, más difíciles son de defender. Tenlas siempre bien protegidas mediante tropas con cohetes y tanques.



Longbows. Si no logras destruirlos en el ataque, los soviéticos pondrán tropas con lanzacohetes para protegerlos. Usa un grupo de tropas con rifles para eliminarlas, antes de lanzar más ataques con Longbows.

Construye una fuerza importante de ataque con tanques ligeros y medianos. Produce algunos APC y pon tropas de rifles e ingenieros en su interior. Cuando tengas suficientes unidades, llévalos a lo alto de la pantalla. Tu objetivo principal deberían ser los silos nucleares que hay en el rincón superior izquierdo de la base del centro. Existen dos formas de cargarse los silos. La primera es avanzar por la base principal y sufrir cuantiosas bajas. En el segundo método hay que evitar las fortificaciones soviéticas. Desplaza tu fuerza al rincón Sudeste del mapa. Desde allí, tira por el Norte a la pequeña base del rincón Nordeste. Usa los Longbows para disparar a los barriles que rodean la base, y arrásala después con blindados.

Con la base hecha añicos, puedes enviar tus fuerzas a través del vado del río del Norte. Usa Longbows para eliminar la bobina Tesla que guarda el paso. Luego trae a tus blindados para atacar los muros que protegen los silos. Cuando los silos sean atacados, Stalin ordenará el lanzamiento de los misiles. Envía ingenieros a capturar el centro de mando y abortar así dicho lanzamiento.

Imposibilitada la amenaza de una devastación nuclear, ya puedes aniquilar la base soviética. Penetra a través de los restos del complejo nuclear. Ve a por los generadores de potencia y apunta luego a las bobinas Tesla. Cárgate los silos de SAM para poder recibir el apoyo de los Longbow. Arrásalo todo para alzarte con la victoria.

LA ÚLTIMA CUENTA ATRÁS

Deja tus tropas en guardia: acabarán fácilmente con las primeras oleadas de atacantes. Sácalos de la entrada para llevarlos al camino a mano derecha. Envíalos al Sur con cuidado. Es muy importante que mantengas vivos a todos los ingenieros. Tira al Sur hasta llegar al hangar de tanques. Envía un espía al hangar de tanques. Llévalo a la salida (donde la flecha apunta al Sur). Aparecerá Tanya. Esta señorita facilita un montón toda la misión.

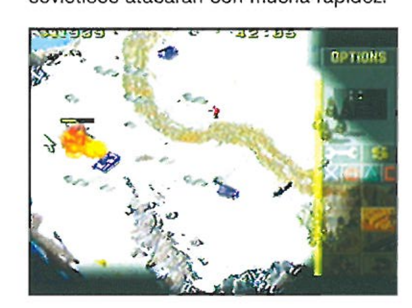
Se necesita a los cuatro ingenieros para desactivar los cuatro silos nucleares. Usa a Tanya para ir al Norte desde el hangar. Gira a la derecha y sigue al Norte. Pela a los guardas del primer silo y envía un ingeniero al panel de control blanco.

Retira a Tanya al hangar de tanques. Enfila el pasadizo al Norte del hangar. Baja al llegar al primer desvío. Desactiva el segundo ordenador con un ingeniero. Pégate al borde Este del mapa y corre al Norte. Apunta a la torreta del lanzallamas con el explosivo de Tanya. Elimina los dos ordenadores blancos de la sala del Norte.

Vuelve al pasadizo bajo la torreta del lanzallamas. Ve al Este hasta encontrar un pasillo que va al Norte. Recorre este pasillo y desactiva el último ordenador para completar la misión.

VIENTO EN LOS SAUCES

Tienes un límite de dos horas para despejar el río de unidades enemigas. Pon en tierra los dos MCV e inicia la producción defensas aéreas. Los aviones soviéticos atacarán con mucha rapidez.



Usa tropas de lanzacohetes para proporcionar una defensa momentánea mientras produces unas defensas antiaéreas más substanciales.

A continuación construye un puesto de reparaciones y ponte a sembrar el área de minas. Usa el GPS para indicar con precisión las recolectoras soviéticas. Luego produce Longbows para destruirlas. Una vez eliminadas las recolectoras, puedes ponerte en serio a destruir a los soviéticos.

Produce un grupo de tanques medianos, APC y tropas con lanzacohetes. Desplázalos delante del flanco izquierdo de la base soviética. Usa Longbows para destruir las bobinas Tesla a cada lado del muro. Envía tanques a destruir la fábrica de guerra y las instalaciones vecinas. Usa las tropas de lanzacohetes para destruir cualquier Hind que intervenga. Destruye la base, pero deja en pie el refugio de submarinos. Usa un espía para infiltrarte en el refugio. Utiliza el sonar para localizar los submarinos y cárgatelos con los Longbows.

Tras destruir los submarinos, edifica



◄ Toma el control del canal para evitar asaltos acuáticos a tu base.



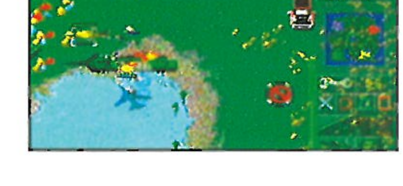
◄ Libera al traidor del centro de control enemigo con la ayuda de tu espía.

CONSEJO

¡Las minas molan! Ponlas en yacimientos de minerales o a lo largo de rutas de paso para obtener el máximo efecto. También puedes destruir puentes haciendo estallar minas allí colocadas.

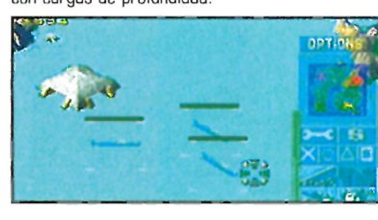
ESCUADRÓN 40

El poder aéreo juega un papel vital en cualquier estrategia. Seis MiGs o Longbows pueden borrar cualquier instalación del mapa, incluso las bases de construcción. Las tropas con lanzacohetes son tu mejor defensa contra estas incursiones aéreas. Asegúrate de usar lanzadoras SAM (tierra-aire) y cañones antiaéreos. Incluso un pequeño número de baterías antiaéreas disuadirán a cualquier comandante de malgastar aviones.



SÍ, MI CAPITÁN

Las fuerzas marítimas son vitales para que los aliados hagan una campaña de éxito. El destructor proporciona una defensa aérea competente, mientras que el crucero puede arrasar una base en cuestión de minutos. Los soviéticos cuentan con flotas de submarinos muy difíciles de descubrir. Fuerza a tus unidades pesadas a disparar contra la posición que crees que ocupan para obligarlos a salir a la superficie; luego arréales con cargas de profundidad.



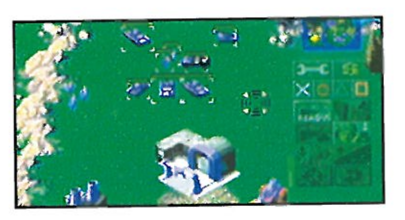
PIZZA EN EL ASFALTO

No hay nada peor que enviar tus mejores tanques, sólo para encontrar una docena de tropas con lanzacohetes esperándote. Las unidades de infantería sufren un daño mínimo con los proyectiles perforadores de blindaje, pero se las puede atropellar con facilidad. Pulsa L2 + R1 para pasar por encima de esos molestos hombrecillos. Los APC y los tanques ligeros van muy bien para atropellar cosas, gracias a su elevada velocidad.



TÁCTICAS

EN GUARDIA
Si dejas tus unidades sin vigilar, se quedarán medio dormidas y sólo responderán a un ataque directo. Pulsando R1 + R2, puedes ordenar a las unidades paradas que defiendan un área. Cualquier fuerza enemiga que se acerque a menos de dos tercios de una pantalla será atacada a plena potencia. Las unidades vigilantes no perseguirán a un enemigo que huya a menos que se les ordene.



¿HAS ESTADO ANTES EN UNA RECOLECTORA?
La mejor forma de ocuparse de un general de pacotilla, de los que se ocultan tras las defensas y rehusan luchar, es eliminar sus recolectoras. Envía APC o Chinooks llenos de tropas con lanzacohetes para volarlas. Sembrando minas de tierra en los yacimientos de minerales puedes destruir unas cuantas recolectoras sin que el enemigo se entere siquiera de lo que ha pasado.



YO TENGO EL PODER
Sin la vital electricidad, el radar y las defensas avanzadas quedarán paradas. La producción también será más lenta. Los generadores de potencia avanzados tienen un blindaje bajo, así que los ataques nucleares los destruyen al instante. Para salvaguardarte de esto, nunca sitúes juntos unos generadores. Pon búnkers con ametralladoras cerca de ellos para protegerlos de los ataques con Tanyas y paracas.





Los ataques aéreos van bien para eliminar vehículos blindados aislados. Úsalos contra las recolectoras para que el enemigo se ponga hecho un basilisco.



El fuego es fantástico. Usa tropas con lanzallamas para destruir los búnkers. Tienen un mayor alcance que las ametralladoras y pueden demoler la mayoría de edificios en un santiamén.



Tanto las unidades de granaderos como las de lanzallamas explotan al morir. Ten esto en cuenta al desplegarlos. Es mejor colocarlos en parejas, lejos del resto de tus tropas.



Produce una fuerza de blindados equilibrada. Tal vez los tanques grandes duren más tiempo, pero los más pequeños poseen mejor proporción de disparo.

un astillero. Quizá te haga falta construir silos para comunicar el astillero a tu base. Produce destructores y llévalos al río. Cárgate los submarinos restantes y dispara a las bobinas Tesla que cubren la isla central. Una vez despejada dicha isla, vuela los submarinos que hay al Norte, usando el sonar para detectarlos. Puedes destruir la base a mano derecha desembarcando fuerzas allí, pero lo único que de verdad necesitas hacer es dejar que pase el tiempo hasta que lleguen tus barcos.

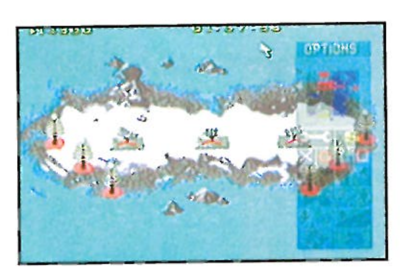
BAJÓ EL TELÓN
Dispara a los barriles para despejar la cabeza de playa. Despliega tus MCV en cuanto toquen tierra. Monta un cerco de fortines y produce sembradores de minas como medida habitual. Los soviéticos atacarán enviando un solo tanque Mamut a tu base y aplicándole luego el telón de acero (Iron Curtain). La mejor manera de defenderte de estos ataques es destruir el tanque Mamut antes de que se acerque a tu base. Usa Longbows y minas de tierra para cortar las carreteras. Dispón la artillería en sitios estratégicos de detrás de los muros: pueden pegar algunos tiros a los tanques en cuanto aparezcan. Si, pese a todo, los soviéticos logran usar el telón de acero en uno de sus tanques, aleja a todas tus unidades de él. Deja que el tanque gaste sus proyectiles en tus edificios: repararlos es fácil.

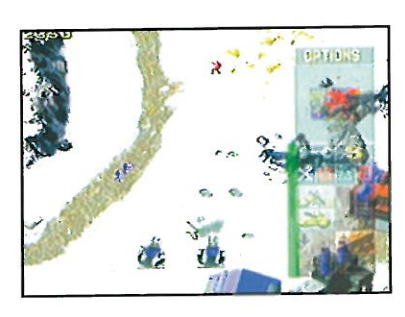
Hay dos bases que es necesario destruir: una a la izquierda, fuertemente protegida, que contiene el telón de acero, y otra a la derecha, no tan bien vigilada y con un refugio de submarinos.

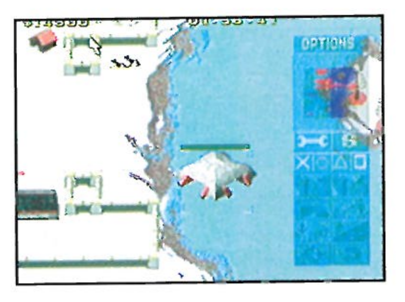
Consolida tus defensas y aguarda a que el GPS esté conectado. Cuando eso ocurra, localiza las recolectoras soviéticas. Es bastante complicado destruirlas con Longbows, debido a la proliferación de tropas de lanzacohetes que los soviéticos poseen en el área. Usa los APC repletos de tropas con rifles para eliminar cualquier unidad antiaérea que haya en los filones mineros. Luego desplaza allí a tus Longbows listos para arrasar.

Cuando cese el flujo de minerales, lleva la batalla hasta el enemigo. Deberás realizar un asalto frontal a la base de la derecha. Produce mucha artillería para apoyar a tus tanques. Úsala para eliminar las defensas estáticas desde lejos. Si fuerzas a tu artillería a disparar sobre el terreno cercano a una bobina Tesla, los proyectiles se quedarán cortos, pero la bobina sufrirá daños igualmente.

Con las defensas delanteras hechas cisco, toma por asalto el perímetro con tus tanques. Derruye todos los edificios, pero deja en pie el centro tecnológico y el refugio de submarinos. Captura el centro y usa un espía para infiltrarte en el refugio. Destruye los submarinos con Longbows cuando esté listo el sonar. Una vez hundidos todos, captura el refugio de submarinos y construye cerca un astillero.







► Convierte tu base en un objetivo duro de pelar para los bombarderos enemigos colocando cañones antiaéreos cerca de la entrada.

Produce cantidad de destructores y desmantela las bobinas Tesla que rodean la base soviética. Una vez que te hayas deshecho de ellas, ve a por los generadores de potencia. Estropéalos y después desembarca tropas en la cabeza de playa. Asalta el campamento y captura el centro tecnológico. Destruye el telón de acero y a los soviéticos que aún queden.

MISIÓN IMPOSIBLE
Con que crees que estamos de coña. ¡Para nada! Incluso nuestro propio experto en estrategia sólo ha logrado completar una vez esta misión. No tienes más que 45 minutos para reprogramar todos los ordenadores y desactivar el gas. ¡Dita suerte la nuestra!

Tienes dos pelotones para empezar: el pelotón Alpha, en la parte superior de la pantalla, y el pelotón Omega en la inferior. Envía el pelotón Alpha al Este y desactiva el panel más cercano. Con esto destruirás la torreta del lanzallamas que corta el camino. Lleva el pelotón Omega al Este y tirotea los barriles para cargarte a los guardas soviéticos. Sigue al Este y desactiva otro panel.

Selecciona el grupo Alpha y pon tus tropas de rifles en punta. Que tu médico cierre la marcha para ayudara las unidades con baja energía. Ve al Este a través del hangar de tanques. Tira al Norte y ve luego otra vez al Este. Desactiva el primer grupo de silos de gas. Ve al Sur y luego al Este. Desactiva el siguiente panel de control.

Selecciona al grupo Omega. Enfila el pasadizo del Sur. Mata a los guardas y desactiva el panel de control de abajo del todo. Dirígete al Norte y tuerce en el primer giro al Este. Afianza el siguiente conjunto de silos de gas. Desactiva el panel de control. Tira por el Este a la sala contigua. Usa un ingeniero para desactivar los paneles que hay en el centro y los rincones del Noroeste de la estancia. Ya puedes reunir los grupos Alpha y Omega.

DESDE CASITA
Las unidades de artillería van de perlas para penetrar en una base. Pueden ocuparse de las torretas mediante ataques de largo alcance. Sus proyectiles también causan daños por salpicadura, afectando a grupos enteros de infantería y blindados atrapados en el radio de la explosión. La artillería también es útil para atacar unidades lentas o estacionarias, tales como recolectoras o barcos, causando graves desperfectos.



LICENCIA PARA MATAR
La información es fundamental para ganar la batalla. Deberías emplear espías y aviones de observación para explorar el mapa. Los espías, en particular, son muy eficaces en la consecución de información. Mete uno de ellos en la cúpula de un radar enemigo y verás todo lo que vea el enemigo. Para defenderte de los espías deberás usar perros guardianes.



HACIA EL BLANCO
Cuesta más acertar a los blancos móviles que a los fijos. Cuando te enfrentes a una fuerza enemiga superior, no dejes de mover a tus unidades. Esto hará que el enemigo falle. Ordena enseguida a tus tropas que disparen: acertarán al enemigo inmóvil. Luego ordena que se muevan de nuevo antes de que el adversario pueda devolver el fuego. Esta táctica va especialmente bien contra vehículos lentos en disparar, como los Mamut.





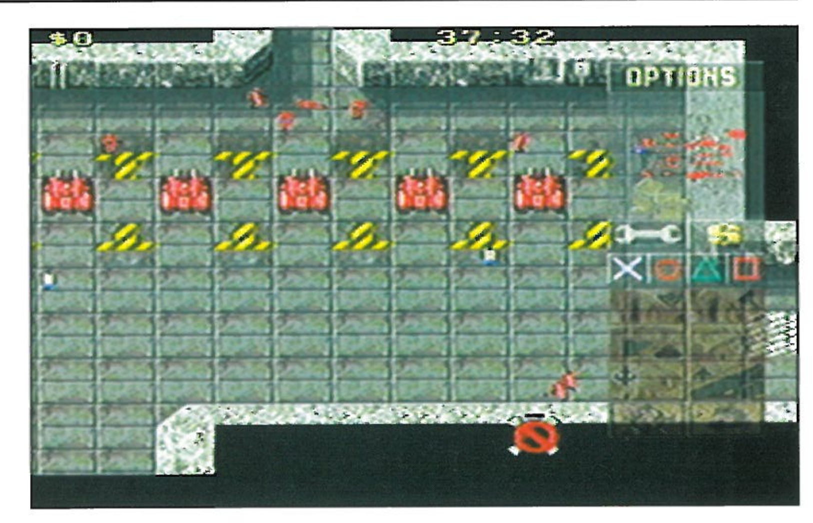
Concentra el fuego en blancos específicos; no lo dividas entre unidades separadas. Al apuntar al mismo enemigo, tus chicos lo eliminarán enseguida.



El humo es señal de que una unidad va baja de energía. Haz que la reparen lo antes posible. Ve siempre primero a por las unidades enemigas que humeen.

Encamínate al Norte y luego al Este para eliminar otro panel. Ve al fondo de la sala y tira al Oeste. Entra de nuevo en la cámara central. Dirígete al extremo Sur de la sala. Desactiva el panel de control del Sur. Avanza al Sur de la sala llena de lanzacohetes V2. Ve al Oeste y elimina los barriles para despachar a los tíos que custodian el panel de control. Ve al Oeste y desactiva todos los paneles de esa zona. Ya sólo queda un generador.

Estropea los paneles de la sala central. Ve al Este y al Sur. Activa el panel de control de la torreta. Elimina al último grupo de soviéticos disparando a los barriles. Ve al Este y reprograma el último silo de gas.



ANTES MUERTO QUE ROJO
Agrupa a Tanya y los ladrones. Llévalos al Sur para evitar la explosión. Pela a los rojos que se aproximen. Ve al Oeste por el sendero mientras vas matando comunistas. Al legar al río, ve al Norte. Muévete despacio y mata a los perros que defienden la ase. Sigue al Norte y vuela los generadores de potencia. Estáte alerta y cárgate a todos los guardas que se lanzan sobre Tanya. Busca un Chinook que volará con refuerzos. Ve al solar de construcción y destruye toda huella de él. Mata a los soviéticos que surjan de entre los escombros. Roba todo el dinero de los silos que hay en la parte superior de la base. Cuando aparezca la bengala de señal, establece tu base.

Construye montones de cañones antiaéreos, que te van a venir aviones soviéticos por un tubo. Luego dedícate a producir sembradores de minas, necesarias para mantener a raya los tanques Mamut. Planta minas en la carreteras que llevan a tu base. Luego produce Longbows: haz que vuelen en misiones de caza de tanques para mermar los blindados comunistas.

Cuando esté conectado el GPS, verás que los rojos poseen dos bases. La del rincón inferior izquierdo deberá ser tu siguiente destino. Protegiéndola sólo hay una torreta con lanzallamas y unos cuantos tanques. Usa artillería para desgastar los edificios y despliega ingenieros para apoderarte de ellos. Levanta una segunda base en esta zona y empieza a tomar el control del filón minero al Norte. Despliega multitud de tropas con lanzacohetes para proteger tus unidades de ataques aéreos. Usa Longbows para cargarte el máximo posible de recolectoras enemigas. Infesta de tanques el área y la batalla estará casi ganada.

El segundo blanco es el aeródromo del rincón Sudoeste. Si lo destruyes detendrás el flujo de ataques aéreos a tu base. Usa la artillería para eliminar los silos de SAM y luego envía los Longbows a arrasar el lugar.

En la última base te costará abrir brecha. En caso de que cuentes con una cronosfera, ve teletransportando cruceros al agua que hay cerca. Deberías poder destruir algunos de los muros y las bobinas Tesla que protegen la entrada. Si usas la cronosfera demasiado a menudo, se creará una alteración en el continuo espaciotiempo. Ésta suele aparecer junto a la base de los soviéticos, destruyéndolo todo a su paso. Cuando estés listo, ataca al extremo Sur de la base con todo lo que tengas. Apunta primero a las bobinas Tesla y los silos de SAM. Si te cargas dichos silos, puedes mandar los Longbow





▲En las ruinas de Moscú, Stavros encuentra al senil de Stalin medio enterrado.



▲Le mete un pedazo de papel en la boca (¡nunca se sabe!).



▲Por último, lo sepulta bajo un montón de piedras. ¡Hala, majete, hasta otra!

MISIONES DE LOS SOVIÉTICOS

GENOCIDIO
Selecciona tu escuadrón de Yaks. Úsalos para ametrallar los barriles al Norte del río y causar así una enorme explosión. Entonces vendrá un Badger y soltará paracas en la zona. Llévalos a la iglesia de la izquierda. Haz la religión más interesante incendiando y arrasando la iglesia. En ese momento soltarán nuevos paracas a tu posición.

Envía un par de unidades a explorar las granjas al Este. Cuando divises al enemigo, usa tus Yaks para hacer explotar los barriles desde el aire. Esto dará buena cuenta de la resistencia.

Lleva un explorador al puente, al Norte de las granjas. Úsalo para descubrir dónde se ocultan los nidos de ametralladoras. Luego manda los Yaks para que se encarguen de ellos. Dispara a los barriles restantes para ganar la misión.



INVASIÓN
Persigue a los dos soldados armados con rifles al Norte de tu base. Dispara a los barriles junto al puente y ambos morirán. Produce dos Yaks, una refinería de minerales y algún cuartel. Usa tus tropas de rifles para reconocer el terreno al Norte y al Sur de tu base. Usa perros para mantener al enemigo lejos de tu base.

Edifica otro cuartel y dedícate a entrenar tropas con rifles. Cuando tengas unos 20 de ellos, envíalos al extremo Sur de tu base. Elimina toda la resistencia que allí encuentres. Cruza el río y tira por el Oeste al yacimiento minero. Dispara a la recolectora con tus tropas. Usa el botón de dispersión para evitar que te atropellen. Retén tus tropas en el filón.

Produce otras 20 tropas con rifle y envíalos al Norte de tu base. Destruye el Ranger que vigila el vado y tira por el Oeste al filón minero. Cárgate la segunda recolectora y desciende para acometer la base enemiga. Destruye primero los dos generadores de potencia para ralentizar la producción. Luego concéntrate en el resto de instalaciones. Una vez destruida la base, los aliados venderán sus torretas. Liquida a los hombres que lleguen y la batalla será tuya.

ESPÍAS COMO NOSOTROS
Dispones de 15 minutos para matar al espía. Cuando aparezcan tus perros, llévalos en dirección Este a la hacienda. Mata a los aldeanos y a las tropas con lanzacohetes. La infantería soviética será liberada desde dentro. Envía un granadero al Sur. Úsalo para apuntar a los barriles junto al fortín, que quedará destruido en la explosión.

Desplaza tu fuerza al Sur a través de la alambrada. Dirígete a la iglesia. Usa tus perros para matar al enemigo que protege el vado. Sigue la carretera en dirección Oeste. El espía huirá en barco. Ve por el Norte a las defensas con sacos de arena. Ataca a los aliados que protegen el área. Usa granaderos para tirar a los barriles junto a la alambrada.

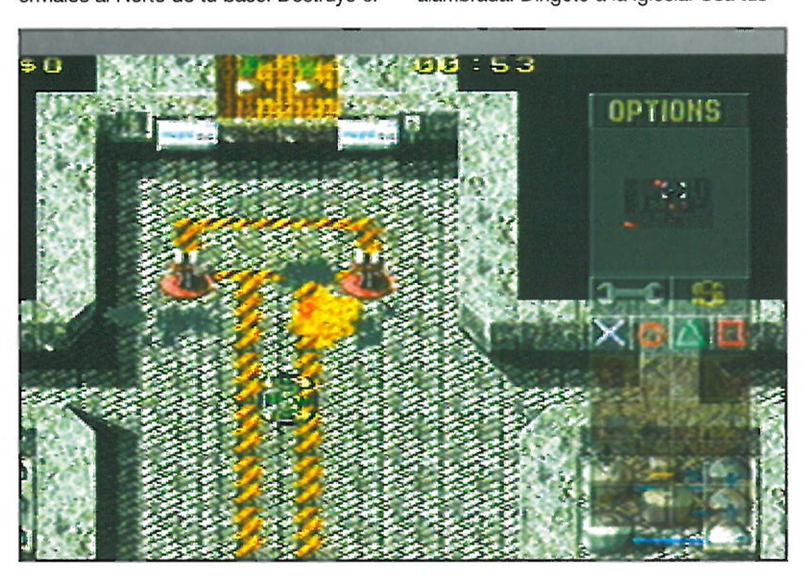
Ve al Oeste por el pueblo. Envuelve a los defensores enemigos y usa los perros para lanzarte contra los granaderos enemigos. Persigue al espía a su último escondrijo y azuza los perros contra él.

LO PRIMERO A POR LO QUE VAN: LAS COMUNICACIONES
Lleva tu MCV al Oeste y despliégalo junto al gran yacimiento minero. Construye un aeródromo lo antes posible. Usa tu lanzacohetes V2 para destruir el puente al Norte. Esto dejará estancados a los atacantes aliados. Produce una jauría para tener a la infantería enemiga fuera de tu base. Construye otra fábrica de guerra y ponte a producir tanques pesados.

Cuando tu avión espía esté listo, envíalo al rincón Noroeste del mapa. El avión debería poder descubrir la bóveda del radar. Lanza tus paracas sobre la bóveda y haz que la vuelen a pedacitos.

Ahora que la cúpula no estorba, es una simple cuestión de producir tanques pesados y lanzacohetes V2 a montones. Cuando tengas unas diez unidades de cada tipo, haz que ataquen las dos torretas al otro extremo del puente que acabas de destruir. Los V2 se encargarán de ellas. Apunta luego a los generadores de potencia al Norte del mapa. Acto seguido, avanza hacia la base principal.

Mueve los tanques pesados para atacar la refinería de minerales. Haz que tus




CONSEJO
Mantén tu artillería en las cumbres para incrementar su alcance y potencia de fuego.


CONSEJO
Ni te molestes en producir ladrones (Thieves). Estas unidades inútiles están desarmadas y se las detecta con facilidad. Mejor produce comandos Tanya.


CONSEJO
Nunca es buena idea enviar ingenieros (Engineers). Van muy poco armados y no pueden contestar. Es mejor usarlos para reparar tus propias instalaciones con el fin de que éstas vuelvan a funcionar al máximo rendimiento.



lanzacohetes V2 apoyen desde detrás. Luego arrasa el solar de construcción y el cuartel. Usa Yaks para eliminar la última de las unidades aliadas. Utiliza los V2 para borrar las últimas torretas.

A POR LA ISLA CENTRAL

Levanta tu base cerca del filón de joyas del Sur. Construye primero un cuartel para poner en funcionamiento algunas torretas con lanzallamas. Luego edifica una fábrica de guerra. Produce unos cuantos sembradores de minas y bloquea el rincón Noroeste del mapa. Esto evitará que la infantería aliada interfiera en tu operación de recolección.

Empieza a construir tanques y cohetes V2 con los que eliminar la base aliada. Ten varios ingenieros a la espera. Destruye la recolectora del yacimiento del Noroeste. Retén tus tanques y usa lanzacohetes V2 para cargarte las torretas. Introduce tus tanques en la base. No dispares a los barriles o perderás unos recursos vitales. Captura la construcción y los astilleros aliados.

Produce unos seis Yaks y varias lanchas cañoneras. Usa esta fuerza para afianzar las vías fluviales. Si tienes algún problema con los destructores, construye unos cuantos submarinos para encargarte de ellos.

Cuando domines el mar, ponte a desembarcar tanques pesados en la isla central. Destruye todas las construcciones y unidades aliadas para completar la misión.

PUENTE SOBRE AGUAS TURBULENTAS

Lleva tu MCV a la derecha y despliégalo. Establece un perímetro defensivo alrededor de tu base, usando los V2 para cubrir tus tanques. Los aliados atacarán en cuanto desembarques. Pon en funcionamiento torretas de lanzallamas. Repele a los huéspedes hasta que cesen los ataques y ponte entonces a producir tanques pesados.

Construye un aeródromo y usa un avión espía para explorar la isla al Noroeste. Lanza paracas en esta zona y destruye los dos tanques medianos. Produce V2 y úsalos para eliminar las defensas cerca de la parte frontal de la base aliada. Empieza a atacarla con ganas cuando ya tengas 15 tanques pesados.

Deja cinco tanques pesados en reserva y ataca la base con el resto. Elimina la refinería de minerales y el solar de construcción como prioridad. No tires hacia el puente o los cruceros que allí hay bombardearán a tus fuerzas. En vez de eso, captura la cúpula del radar y construye cerca un refugio de submarinos. Mételes jarabe de torpedo a los barcos que hay a la derecha del puente. Afianza ese tramo de agua.

Construye un transporte y pon dentro los camiones. Llévalos al área que tus paracas afianzaron. Suéltalos y ellos se alejarán solitos del mapa.

CONSERVEN LA CALMA

Quedan 30 minutos antes de que el núcleo del reactor nuclear sufra una fusión irreparable. Desplaza a tu pelotón a la derecha en cuanto aparezcan. Dirígete al Sur más allá de los barriles que no han explotado. Dispárales cuando estés a salvo y destruirás a la primera oleada de aliados. Manténte firme para aniquilar a la segunda oleada.

Ve al Oeste desde el final del corredor. Enfila el primer pasadizo al Sur. Dispara a los barriles para liberar a los perros. Dirígete al Norte y luego al Este. Envía los perros a atacar a la tropa del centro de control. Lleva a las tropas con rifles adonde el panel y desactiva las torretas con lanzallamas.

Sigue por el pasadizo del Oeste. Detènte cuando veas algún barril. Los guardas de detrás de los barriles los destruirán. Cuando el fuego se extinga, hazlos jirones con los perros. Dispara a los restantes barriles y prosigue hacia el Oeste.

Vuela los barriles al llegar a la parte más occidental del mapa. Mata al soldado que corre hacia el Norte. Ejecuta al guarda de la sala del Norte. Libera a los ingenieros. Regresa al Sur.

Ve al Este y recorre el primer pasadizo. Envía dos ingenieros a capturar los centros de control al Norte. Desplaza a tu fuerza principal al Este. Apodérate de los restantes centros de control. Aparecerá una torreta con lanzallamas e incinerará a los hombres que custodian el centro informático. Cuando esto suceda, envía un ingeniero al Norte para activar el panel.

LA ISLA DEL TESORO

Edifica un cuartel para rechazar a los aliados en cuanto asalten tu base. Construye una refinería de minerales y dedícate a producir granaderos en masa. En los primeros compases de la misión no tienen precio. Captura lo antes posible el punto de control al Norte de tu base. Usa los granaderos para bombardear al Ranger que protege el área.

Una vez capturado el punto de control, refuérzalo con tanques pesados y lanzacohetes V2. Conserva esta posición a cualquier coste. Construye un aeródromo. Usa el avión espía para localizar los barcos que rodean la isla. Torpedea los que encuentres.

Traslada tu fuerza al punto de control del Oeste. Ataca la falsa base aliada que hay allí. Coloca algunas unidades antitanque en los árboles junto a la base para rechazar a la fuerza de relevo. Captura la cúpula del radar que hay en la base. Produce bobinas Tesla en esta zona y refuérzala con tanques pesados y V2.

Avanza al rincón Noreste. Siembra montones de minas cerca de la entrada de la base principal aliada. Ataca las recolectoras de allí con tus blindados. Prepárate para el contraataque aliado. Las minas deberían ocuparse de la infantería, dejando a tus tanques pesados la tarea de atacar a los blindados. No te muevas de los yacimientos y elimina todas las recolectoras que se presenten.

Usa V2 para suprimir las defensas externas cuando las recolectoras dejen de venir. Mueve tus tanques para eliminar las refinerías de minerales. Hazte fuerte en la posición y espera a que tus submarinos se cepillen a los destructores enemigos. Luego haz pasar los tanques y arrasa la base.





Usa los árboles para esconder a tus hombres. Es muy difícil avistarlos ocultos en la vegetación. De esta manera puedes usar tropas de lanzallamas y granaderos para tender emboscadas.



No pierdas de vista tus recolectoras. Si las pierdes, pierdes también la partida. A veces se quedan encalladas al depositar minerales. Asegúrate de tener al menos una refinería por cada tres recolectoras.



Si quieres sacar al enemigo de una base, ponte a disparar a sus recolectoras. La CPU lo dejará todo de inmediato para proteger la recolectora.

ATAQUE PRINCIPAL

Destruye a todos los atacantes aliados y repara tus instalaciones. Vende todos los muros que rodean la base para aumentar tu cuenta corriente. Construye generadores de potencia y diez aeródromos. Pon tus tanques Mamut junto a la bobina Tesla. Mete también ahí un par de silos de SAM. Con esto tendrás ocupados a los Longbows.

Rechaza a los aliados hasta tener diez Yaks. Envía un avión espía al medio del borde Norte del mapa para hallar el camión. Dicho camión está rodeado de generadores de huecos, así que sólo aparecerá unos segundos.

Cuando te hayas coscado de la posición del camión, espera a que tu avión espía cargue. Asigna a los diez Yaks un icono de equipo. Envía el avión espía de vuelta al camión. Selecciona enseguida los Yaks usando el botón de equipo. En el breve periodo en que el camión está iluminado por el avión espía, atácalo con los Yaks. Puede que pierdas algunos aviones, pero el camión se irá a hacer gárgaras y tú completarás el objetivo.

VEN CON PAPÁ, CAMIONCITO

Al llegar los MiGs, el convoy sufrirá un ataque. Dispón que tus tanques pesados defiendan el área hasta que los atacantes hayan sido rechazados. Los camiones seguirán de forma automática al tanque más cercano. Ten esto en cuenta al desplazarte al Oeste por el mapa. La mejor forma de encargarte del convoy es dejar un tanque cerca para que no se muevan los camiones. Así, el convoy se estará quietecito mientras despejas el camino.

Explora la carretera con el avión espía hasta descubrir una bóveda de radar. Abalanza tus tanques pesados hacia la bóveda y destruye los barriles que tiene delante. Devuelve los tanques a los aeródromos. Cárgate a cualquier perseguidor con tu aparato aéreo. Ataca desde el aire la torreta junto a la bóveda del radar a fin de abrir un camino para el convoy.

Lleva al Oeste los tanques pesados. Dispara al cañón antiaéreo que hay sobre el risco. Acaba con la infantería que aparece. De repente saldrá un grupo de ingenieros. Retíralos a tu convoy para protegerlos.

Lleva los tanques pesados al Sur a toda prisa por el valle de los barriles. No ataques a la torreta que hay allí, limítate a conducir. Cuando estés lejos de la torreta, cárgate el cañón antiaéreo del risco. Lleva los tanques pesados por la base del risco. Haz explotar los barriles junto al puesto de reparación para echar por tierra la defensa de la base. Mete a los ingenieros en la base y captura el puesto de reparación y el cuartel. Repara todas tus unidades y produce montones de tropas con rifle. Usa esta fuerza para hundir los destructores que rodean la base. Ataca por el aire la torreta y lleva el convoy a la base.

Sigue al Oeste. Usa tus Yaks para reventar los barriles de los precipicios que miran al valle. Con esto despacharás las torretas circundantes.

Envía tu infantería a afianzar el extremo Oeste del valle. Haz pasar los tanques y trae al convoy por la carretera. Llévalos al valle del Este y la misión estará completada.

EL ARMARIO DE DAVY JONES

Envía tus submarinos al extremo Este de la isla. Destruye los dos puentes de allí. Esto evitará que pasen los aliados y te den una buena. Establece una base. Construye una refinería y coloca sin tardar bobinas Tesla alrededor de tu base. Cuando los aliados empiecen a desembarcar tropas en la isla desde el mar, las bobinas Tesla se las pulirán en un periquete. De vez en cuando, un crucero pasará la costa Sur de la isla y atacará tu base. Deja tres submarinos en esta zona como prevención...

Antes de atacar la base aliada, deberás eliminar su flota naval. Construye submarinos a porrillo para llevar a cabo esta tarea. Dispón tus submarinos en grupos de cuatro unidades. Llévalos a los puentes y al canal principal. Usa tácticas relámpago para barrer de barcos la bahía central. Luego destroza el astillero. Con el puesto de reparación en manos soviéticas, la flota aliada quedará muy reducida.

A continuación lleva tus submarinos, en el sentido de las agujas del reloj, al rincón Noroeste. Sumérgelos a ellos y sus escoltas. Mueve los submarinos ahora en sentido contrario al reloj y dirígete al rincón Nordeste. Destruye el astillero restante y todos los barcos que ronden por la zona.

Acumula una fuerza de tanques pesados y lanzacohetes V2. Desembárcalos en la playa junto al astillero del Nordeste. Destruye los barriles y los cañones antiaéreos de esa área. Luego ve a por el solar de construcción y después a por los helipuertos. Ve por el flanco, justo al lado Oeste de la base, destruyendo todos los Longbows que encuentres en el suelo. Traslada más V2 a la playa y úsalos para tirar al Norte y destruir las torretas del camino.

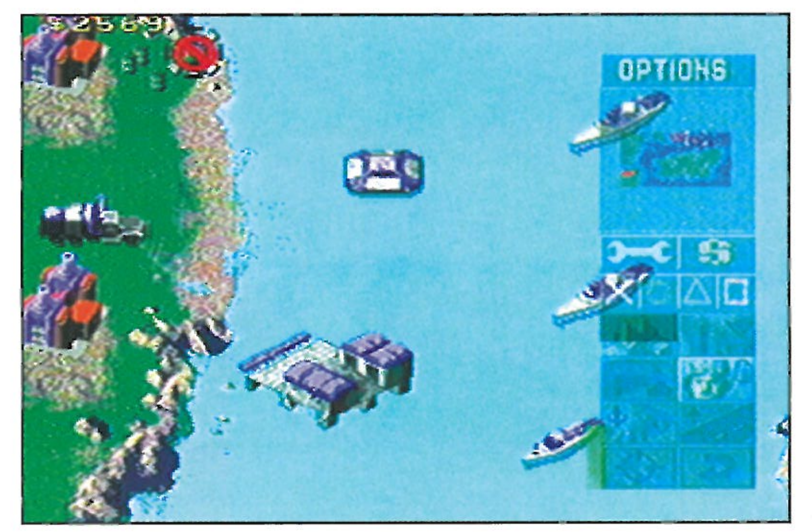
EL TIEMPO JUEGA A TU FAVOR

Retira tu V2 detrás de los tanques y úsalo para cargarte las torretas junto al muro. Eliminadas las torretas, bombardea con el V2 los tanques que hay más al Sur. Éstos se pondrán al alcance de tus otras unidades, de modo que puedes liquidarlos mientras avanzan. Mata a todos los hombres del área y despliega tu MCV junto al filón de joyas.

Produce bobinas Tesla y silos de SAM. Esto te ayudará a evitar un contraataque exitoso de los aliados. No produzcas más que tanques Mamut y unos cuantos ingenieros. Llévalos al Sur a matar a los guardas que vigilan el centro tecnológico. Captura el centro y produce bobinas Tesla y silos de SAM junto a él. Protégelo bien o la misión será un fracaso.

La base aliada del rincón Sudeste debería ser tu próximo objetivo. Produce un par de lanzacohetes V2 para eliminar las torretas. Mantén cerca tus Mamut para que ese encarguen de los Longbows que pudieran aparecer. Ve a por los cañones antiaéreos de la base y sal de ahí antes de que los cruceros del agua puedan fijarte como blanco.

Construye seis MiG. Úsalos para despejar de cruceros el canal. Con los cruceros fuera de circulación, despliega de nuevo los tanques Mamut y limpia la base de resistencia. Captura el astillero y acumula una flota de destructores. Úsalos para disparar al litoral y salpicar a los Longbows que pasen por ahí.



► **Intercepta al MCV aliado que se escapa con algunos de tus submarinos.**



Coloca tus tanques Mamut en transportes y déjalos en la base de la isla. Arrasa las torretas circundantes y lábrate a tiro limpio un camino a través de los muros que llevan a la cronosfera. Afianza ambos centros tecnológicos y envía los ingenieros a capturarlos. Cuando todos los centros estén seguros, toma la cronosfera al asalto.

QUIETECIIITO

Extermina la fuerza de reconocimiento aliada. Despliega tu base junto al filón de joyas. Edifica un cuartel lo antes posible. Envía tus blindados al yacimiento minero del Sur. Dales para el pelo a los tanques que defienden el filón. Sitúa una bobina Tesla en la playa junto a tu base. Esto disuadirá a los aliados de desembarcar ninguna tropa por ahí. Ponte a producir tanques Mamut. Construye un par de aeródromos y un refugio de submarinos.

Despeja el agua de barcos y ataca los dos astilleros. Desembarca tanques Mamut en la playa de más al Sur. Destruye todas las instalaciones de allí, incluida la cúpula del radar. Dispara a los generadores que hay en lo alto de los precipicios.

Lleva los tanques de vuelta a la base y refuérzalos. Captura el vado al Oeste de tu base. Pon tanques en los yacimientos mineros que hay justo debajo y afianza el área. Retén esta posición y extiende tu base para cubrir el filón minero del rincón Nordeste. Cubre esta área con bobinas Tesla para prevenir ataques enemigos.

Con el yacimiento minero a salvo, envía tus tanques a apisonar la base del centro del mapa. Apunta primero a la cúpula del radar y luego a los cañones antiaéreos. Usa los MiG para ocuparte de cualquier torreta que se interponga en tu camino. Captura el generador de huecos y construye cerca otra refinería de minerales para que puedas ganar pasta con más rapidez.

Produce un grupo de V2 y bombardea los edificios aliados que hay en la cara Oeste del precipicio. Intenta eliminar los destructores que hay cerca del puente de más a la izquierda con tus V2. Cárgate tantos como puedas y envía luego los tanques a cruzar el puente para atacar la base del otro lado. Destruye todo lo de la base y ve por el Sur a la última cúpula de radar. Suprime la cúpula y lanza a tus paracas al rincón Sudoeste del mapa. Acribilla a las tropas de lanzacohetes con fuego de ametralladora. Captura el cuartel y el centro tecnológico y la cronosfera será tuya.

LA BATALLA DE GRAN BRETAÑA

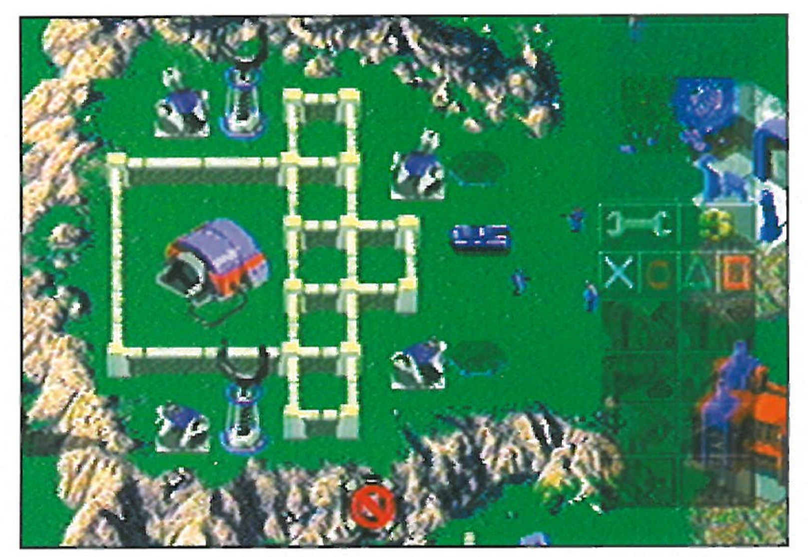
Al inicio de la misión irás a parar a un campo minado. Fuerza a los lanzacohetes V2 a disparar sobre el suelo y las minas quedarán al descubierto. Haz que los tanques Mamut vigilen el área: esto te quitará los Longbows de encima. Espera refuerzos y despliega luego tus MCV cerca del filón de joyas.

Construye primero silos de SAM y bobinas Tesla para desbaratar el ataque aliado. Construye luego un refugio de submarinos y al menos cuatro submarinos para acompañarlo. Las unidades navales de los aliados empezarán a atacar el extremo Sur de tu base. Su base de operaciones está en la ensenada del Este. Ordena a tus submarinos destruir el astillero que hay allí para evitar nuevos ataques. Después destruye los dos puentes que conducen al rincón Noroeste. En esta zona hay más barcos: destrúyelos todos, así como el astillero, para conseguir la superioridad naval.

Con la destrucción de los puentes, el acceso de los aliados al filón quedará restringido. Reúne una fuerza importante de tanques Mamut y ve a la base del Oeste. Arrásala y captura el solar de construcción aliado. Úsalo para edificar un cuartel y un astillero. Construye cruceros y destructores. Ponte a asolar la base aliada al Norte.

Aparca tus tanques Mamut en el yacimiento minero y elimina las recolectoras enemigas a medida que lleguen. Cuando los aliados se queden sin recolectoras, serán presa fácil.

Desembarca algunos transportes en el lado Este de la isla del Norte. Captura el filón minero de allí y afianza esa posición hasta que lleguen refuerzos. Introduce tus tanques Mamut en la base aliada y no dejes nada con vida.





Si puedes tener a raya a la CPU hasta que se agote el mineral, prácticamente habrás ganado la misión. La CPU irá enviando unidades a atacar hasta que se quede sin tropas. Entonces puedes lanzar un contraataque para derrotarla.

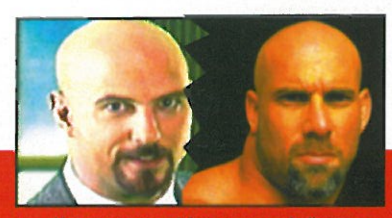




▲Justo cuando Stalin se dispone a celebrar su victoria en Europa, va Nadia y dispara como a un perro.



▲Entonces Kane le dispara a Nadia como a una perra. Y como no queda nadie para dispararle...



▲... Kane regresa al futuro para dedicarse a la lucha libre emulando a un gladiador calvo.



LIBRO DE RUTA

Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Precio: **7.990 pesetas**

BROKEN SWORD II

Está claro que **este juego triunfó** y sigue triunfando. Siendo uno de los **más solicitados** por los lectores de *PlanetStation*, no podíamos dejar escapar la **calma veraniega** en cuanto a lanzamientos se refiere para dedicarle una **guía completa**. ¡Suerte a todos!

[1] EN EL CALOR DEL MOMENTO
Haz clic con el botón derecho en el rincón inferior derecho de la **estantería**, entre las piernas de George). Ahora haz clic con el izquierdo –como siempre a partir de ahora, a menos que indiquemos lo contrario– en la **cuña** que aparece para volcar la estantería, aplastando así la araña. Con la amenaza de la araña esfumada, haz clic en el **soporte** para liberarte de la silla. Una vez desatado, haz clic en el **cajón** del escritorio. Haz ahora un clic con el botón derecho en el **recipiente** de tu inventario; esto revelará una **llave de la casa**. Toma el **dardo** envenenado tirado en la esterilla verde. Bajo el alféizar de la ventana hallarás el **bolso** de Nico. Haz clic sobre ella para revelar una **barra de labios** –no es de tu color, fijo–, una **nota** de Lobineau y ¡un par de **braguitas** de Nico! Resistiendo la tentación de oler la sexy ropa interior de Nico, ábrete paso hacia el fuego, desplazando la pantalla a la izquierda. Usa el **dardo** con el **armario** cerrado y luego las **braguitas** con el **pequeño cilindro de metal** que queda al descubierto al fondo a la derecha. A continuación, usa el **cilindro** en la **fuente de soda**. Con tu extintor recién ajustado, haz clic en el **fuego** de la **fuente de soda**. Apagado ya el fuego, lo siguiente es hacer clic en la **puerta**. Cruza la entrada.

[2] SÓLO LLAMABA PARA DECIRTE...
Cuando llegues al fondo de las escaleras, haz clic en el **teléfono** de la mesa, entre las dos puertas. Haz clic en el **recorte de periódico** junto al teléfono. Al examinar el recorte (clic derecho), descubrirás el **extracto de la cuenta bancaria** de Oubier. Abre ahora la **puerta principal** (a la izquierda del teléfono) mediante la **llave de la casa**. Haz clic en la **puerta** para salir de la mansión de Oubier.

[3] ¡UN TRABAJO QUE DA SED!
Cuando llegues al café, verás que Lobineau aún no ha llegado. Mientras te sientas para esperarlo, haz clic en el **viejo** de detrás de ti: es el **gendarme** de la anterior visita de George a Montfaucon (en las catacumbas de *Broken Sword*), y te preguntará qué te trae de vuelta. Selecciona a **Nico**. Mientras hablas con el **viejales**, selecciona dos veces el icono del gendarme que hay al fondo. Cuando el **camarero** salga afuera, haz clic sobre él. Ese bobo ignorante no responde a tu educada llamada, así que vuelve a hacer clic en el **viejo**. Pregúntale acerca de los tres iconos restantes: el **dardo**, el **recorte** y la **nota**.

Cuando regrese el camarero, haz clic de nuevo sobre él. Esta vez responde y te trae enseguida una taza de café. Cuando deposite el café en la mesa, aparecerán una serie de iconos al fondo de la pantalla. Haz clic en el segundo por la izquierda (el de más a la izquierda es la salida). Ve pulsando aquí el botón izquierdo del ratón hasta que todos los iconos –salvo la salida– hayan desaparecido. Cuando hayas acabado de hablar con el camarero, se presenta Lobineau y empieza una conversación bastante larga. Pregúntale acerca de la **piedra maya**, de **Oubier**, y de todos los iconos del fondo.

Cuando finalmente Lobineau se largue, vuelve a hacer clic en el **viejo gendarme**. Selecciona al **gendarme**. En cuanto termine de hablar, haz clic sobre él una vez más y te hablará sobre el trípode robado. Una vez que hayas acabado de charlar con él, haz clic en el **frasco** que contiene absenta (una bebida más bien potentilla). Luego sal de la zona y dirígete la galería Glease.

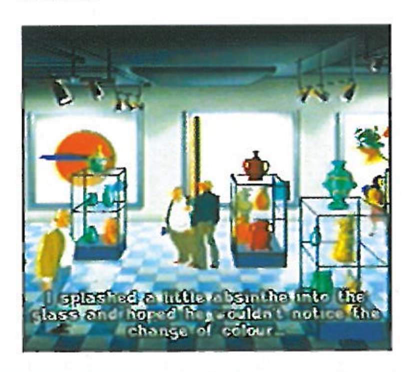
[4] ENCANTADO DE CONOCERLE
Cuando llegues a la galería, **desplaza la pantalla a la izquierda**, hacia el gordo de la camiseta blanca. Observarás que se lleva el vaso de vino al hombro izquierdo. Cuando no mire, selecciona el icono del **frasco** y haz clic en su **vaso**. Ahora selecciona esta vez el icono del **frasco** y haz clic sobre el pobre ignorante. Hace falta un vaso más de absenta, de modo que selecciona otra vez el icono del **frasco** y haz clic en el **vaso**.

El tipo gordo empezará a tambalearse antes de caer de bruces sobre un estante lleno de tarros. **Glease** corre a comprobar los daños. Haz clic sobre él. Tras un breve intercambio de palabras, Glease menciona a Oubier y los tarros. Si aún no lo has mirado, haz clic con el botón derecho sobre el **recorte de periódico**. Verás un extracto de cuenta bancaria a nombre de Oubier. Las cinco últimas retiradas de fondos, todas en Marsella, corresponden a grandes cantidades.

Ahora que la atención de Glease se centra en el armario roto, ve hacia los numerosos cajones de embalaje desplazando a la izquierda la pantalla. Sólo hay un cajón que muestre el cursor de selección cuando lo pasas por encima, así que haz clic sobre ese. Al inspeccionarlo encontrarás una **etiqueta rota** con las palabras "Condor Transglobal" y "Mars" escritas. Enseguida te das cuenta de que Oubier está relacionado con Transglobal, que embarca sus mercancías mediante un almacén de Marsella, y de que es él quien organizó el secuestro de Nico, el muy cerdo.

Sin tiempo que perder, George se apresura a tomar el tren nocturno a Marsella.

CONSEJO
Examina todo lo que recojas en tu periplo haciendo clic sobre ese objeto con el botón derecho del ratón o, si usas el controlador normal, con el botón ●. Para todas las demás acciones, usa el botón izquierdo del ratón o el botón ■.



¡Dios! ¿Qué hace un gordo como tú en un sitio como éste? En cuanto este pedazo de ignorante tome otro sorbo, tendrá más pinta de humano.

[5] Buscando en el muelle de la bahía

Llegas al puerto a primera hora de la mañana. Ve hasta el **cobertizo** y haz clic en la **ventana**. Si bien no es necesario hablar con el guarda del muelle, es realmente divertido charlar con un personaje con la pinta y la forma de hablar de un matón de la mafia salido de una peli de gángsters cutre.

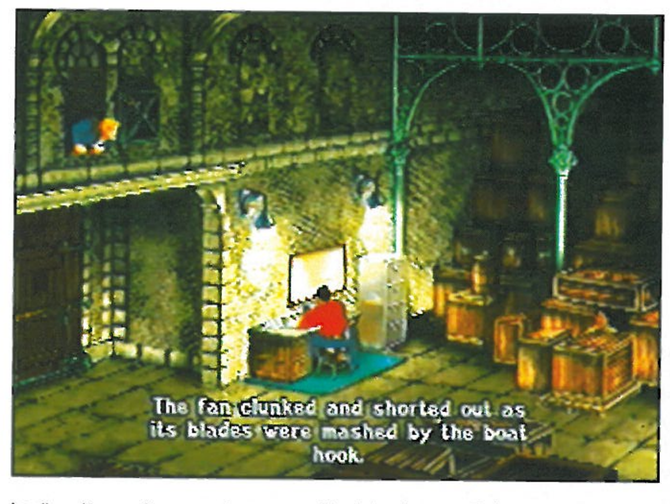
Hecho esto, despídete y haz clic en la **escalera**. Al fondo de ésta verás una pasada de basura en el agua. Justo a la izquierda de la boya hay un **bichero**: haz clic para recogerlo. Selecciona ahora el **bichero** y haz clic en la **botella** que flota justo bajo el cobertizo. Cuando tengas la botella, sube de vuelta al cobertizo por la escalera.

Usa la **botella** en la **chimenea**; ello enfriará el conducto durante unos segundos, lo que te permitirá tocarlo sin quemarte. Ahora haz clic en la **chimenea** para quitar el cono de metal. Por último, sustituye el cono por la **botella** para devolver el humo al interior del cobertizo, obligando al vigilante a salir. Baja enseguida las escaleras y entra en el cobertizo a través de la **trampilla** de debajo. Una vez dentro, haz clic en la caja azul de **galletas para perro** y sal del cobertizo por medio de la **trampilla**. Justo a la izquierda del cobertizo hay una plataforma. Selecciona el icono de las **galletas de perro** y haz clic en la **plataforma**. Luego, mientras Twenty se papea un festín perruno, selecciona el **bichero** y vuelve a hacer clic en la **plataforma**. El pesado del perro guardián se pegará un imprevisto chapuzón en el mar. Por suerte para los amantes de los animales, Twenty sabe nadar como un... bueno, ¡como un perro! Sube de nuevo las escaleras y haz clic en la **valla**.



[6] SACA RODANDO EL BARRIL

Llegando al paseo marítimo del puerto, **desplaza la pantalla a la izquierda** pasadas las puertas del almacén y haz clic en la **escalera** del final. Cuando llegues arriba, haz clic en la **ventana** de la izquierda (la más cercana a ti). Al hurgar por la ventana, selecciona el **bichero** y haz clic en el **ventilador** para obstruirlo. Vuelve a hacer clic en la **ventana**, y luego en la **escalera**. Una vez que salgas de la escalera, haz clic en la **puerta** de debajo de la ventana. Cuando responda el matón, selecciona el icono del **gendarme** (¡el viejo de cabello gris!) del fondo para replicar: "Es la policía." Ese saco de esteroides se alterará tanto que saldrá afuera. Sin perder tiempo, haz clic sobre la **escalera** para subirla de nuevo, pasadas las ventanas, hacia los barriles. Haz clic en el **barril** de delante; esto activará una polea que soltará el barril al mar. El matón se acercará a investigar. Cuando esté allí plantado, haz clic en otro **barril**, que bajará como una flecha desde la polea, golpeando al matón y



La diversión empieza cuando George engancha su garfio justo entre las astas del ventilador en marcha. En algunos momentos cuestionarás las cosas que se le ocurren a George, mientras que en otros te dejarás llevar por la corriente.

enviándolo al agua. Baja otra vez la escalera y haz clic en la **puerta abierta** para entrar.

[7] NECESITO UN HÉROE

Cuando entres en el almacén, haz clic en el **cajón del escritorio**. Dentro hallarás una pequeña llave de latón. **Desplaza la pantalla a la derecha.** Al pasar unas cajas, una voz humilde y desconocida empezará a hablarte. Sin embargo, su vocabulario se limita a "Eh" y "Oh" (algo que también decía Marta Sánchez en su peli, *Supernova*). Tras una breve conversación, selecciona el icono de la **llave de latón** y haz clic en el **chico esposado**. Apenas lo has liberado, ese granuja descarado se larga por entre las cajas. Ni siquiera un 'gracias' o un 'adiós'.

Haz clic en el **botón de llamada** para que venga el ascensor. Cuando llegues



arriba del todo, necesitarás algo para obstaculizar el rayo de luz y evitar que las puertas se cierren, así que haz clic en la **caja** más cercana. Con la caja colocada, haz clic en el **interruptor** que hay a la derecha del ascensor. Acércate al área donde se encendió la luz. En el suelo que hay antes de la parte de madera de la pared verás unas **marcas**. Haz clic en la **zona de madera** para revelar una puerta secreta. Haz clic en la **puerta oculta** para entrar en la sala secreta.

Dentro encontrarás a Nico atada y amordazada. Ignorando la posibilidad de pasar un buen rato, haz clic sobre **Nico**. Luego haz clic en la **cuerda** que le ata las muñecas. Cuando te haya explicado de forma escueta en qué te ha metido exactamente, haz clic en la **escultura** junto a la silla. Ahora haz clic en la puerta para abandonar la sala.

[9] EXTRAÑOS EN UNA TIERRA LEJANA

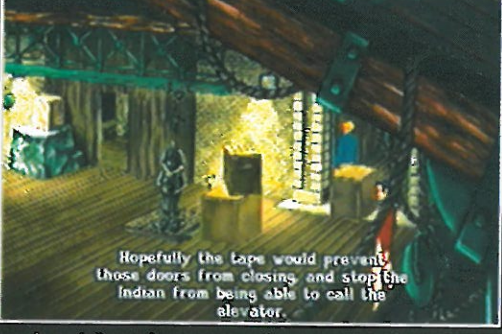
Cuando llegues al mercado, Nico se alejará a echar un vistazo por ahí. Mientras se dedica a sus cosas, ve y habla con los **dos músicos** haciendo clic sobre ellos: uno de ellos lleva un traje verde, y el otro marrón (ambos están detrás del tío de la camiseta de color crema y la gorra de béisbol roja). Aunque sólo necesitas preguntar acerca de tres cosas –Miguel, la música y las minas– más te vale hablar de todo. Una vez que hayas acabado de charlar con estos tipos, haz clic sobre **Pearl**, la curvilínea mujer del top verde que tienes a tu derecha. Una vez más, no necesitas preguntarle sobre todo, pero ¡qué caray!, hablar es bueno. Tras tu conversación con Pearl, **desplaza la pantalla a la derecha** y vete hasta el camión en el que está Duane. Haz clic sobre **Duane**. Dialoga con él acerca de cualquier cosa, antes de volver al mercado **desplazando la pantalla a la izquierda**.

La siguiente parada es la comisaría; hallarás la entrada justo a la derecha de donde está Pearl. Al entrar (clic izquierdo) te llegará una conversación entre el general y el profesor Oubier. Cuando hayan acabado, el profesor se irá y el general te dará la bienvenida. Pregúntale todo lo que puedas antes de hacer clic

[8] LA GRAN ESCAPADA

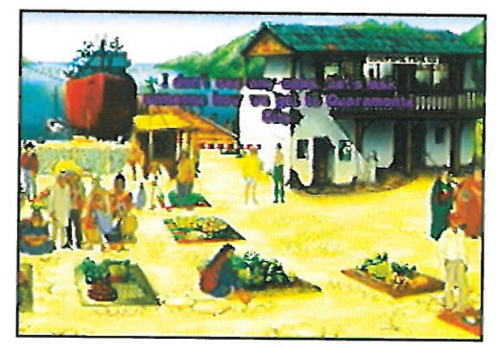
Cuando salgáis de la sala secreta, haz clic en Nico y pregúntale acerca de los iconos que aparecen debajo (empezando de izquierda a derecha). Esto no afecta a la trama argumental, pero te lleva a entender mejor qué es lo que ocurre.

Selecciona el icono de la **cuerda** y haz clic en la **estatua**. Selecciona ahora el icono de la **cinta aislante** y haz clic en la **célula fotoeléctrica**, a mano izquierda de la puerta del ascensor). Tras encargarte de nuevo del ascensor, haz clic en la **primera caja** (para devolverla adonde estaba antes), y luego haz clic en la **caja superior** (la de los agujeros) que hay cerca. George moverá la caja y la pondrá encima de la primera. Por último, haz clic en la **tercera caja** (junto a la estatua) para sacarla de en medio.



Con las cajas fuera de tu camino, haz clic en el **palo de la carretilla**. Ahora otro clic en la **cuerda** que rodea el **cuello de la estatua** y luego uno más en la **polea**.

Con la estatua atada, haz clic una vez más sobre la **carretilla** para hacer descender su plataforma de madera. Haz clic en la **estatua**; ahora no puedes moverla solo, así que haz clic sobre **Nico** para pedirle ayuda. Selecciona el icono de la estatua que hay de bajo para que te ayude, y luego selecciona la **salida**. Con un poco de *girl power*, la estatua bajará por la polea y pasará a través de las puertas de madera del final. Haz clic en las **puertas de la plataforma** recién abiertas. Afuera observarás un cable que va hacia abajo: selecciona el icono de las **esposas** y haz clic en el **cable**. La escena pasará entonces a la galeria de Glease, donde George, Nico, Glease y André hablan de la piedra maya. La siguiente pista conduce al dúo dinámico a Quaramonte.



en el **gráfico** que cuelga en la pared del fondo. El general te dirá enseguida que te alejes de él. Haz clic sobre **Renaldo** y pregúntale acerca de todo. Sal de la comisaría. Cuando estés fuera, habla con Nico a propósito de todos los iconos del fondo.

[10] EL CLUB DE LOS AGENTES SECRETOS

Cuando termines de hablar con Nico, **desplaza la pantalla a la derecha** hasta estar otra vez con Duane. Cuando llegues aquí verás al profesor Oubier hablando con Duane. Antes de interrumpirlos, haz clic en la **ventana de la celda** que hay detrás del camión; es la celda de Miguel. Haz clic sobre el **pobre desgraciado** que está sentado tras el camión –víctima de la explosión de la mina– y pregúntale acerca de todo. Ahora haz clic sobre **Oubier.** Inquiérele acerca de todos los iconos que aparecen al fondo (incluso de su mujer) y luego haz clic sobre **Duane**. El único icono que aparecerá es el del general, así que, ¿a qué esperas? ¡Haz clic sobre él!

Cuando termines de charlar con Duane, ve a la **izquierda** y **escaleras** arriba hacia la **oficina de la mina** (edificio blanco). Pregunta a la mujer todo lo que puedas (aunque con preguntas sobre la mina, el gráfico y Oubier debería bastar), baja luego las escaleras y **desplaza la pantalla a la derecha** hasta llegar una vez más a Duane. En esta ocasión aparecerán dos iconos más cuando haga clic sobre él: Condor Transglobal y Miguel. En cuanto descubras el auténtico motivo de la presencia de Duane, aparecerá un nuevo icono: un detonador.

Sal de la conversación con Duane y sube de vuelta a la oficina de la mina. Haz clic sobre la **mujer** y pregunta acerca del detonador. Luego háblale sobre el mapa del despacho del general. Termina con ella, sal otra vez afuera y haz clic sobre **Nico**. Cuéntale lo del mapa. Cuando entres en la comisaría, haz clic en el **general**. Háblale acerca de ambos iconos del fondo. Cuando se haya ido con **Nico**, haz clic en **Renaldo**. Charla con él sobre la pirámide y sal de nuevo al exterior.

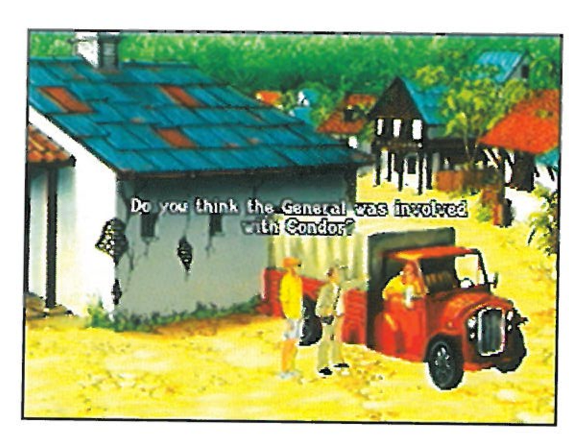
[11] A LA CELDA

Haz clic sobre **Pearl** y selecciona la pirámide. La escena volverá a la comisaría, donde Pearl pregunta por una visita guiada a la pirámide. Renaldo accede y ya tienes vía libre. ¡Espabila, pues! Haz clic en el gráfico. Sal de la comisaría y vuelve a la **oficina de la mina**.

Haz clic otra vez sobre la **mujer** y selecciona el icono del **gráfico**. La mujer te dará permiso para llevarte el detona-



dor y te dirá que liberes a Miguel de su celda. Haz clic en el **gran armario azul** de detrás de ella para obtener el detonador. Sal de la oficina y **desplaza la pantalla a la derecha** hasta llegar a Duane. Haz clic sobre él, y luego en el icono del **detonador** de debajo para dárselo.



Regresa a la comisaría y entra en la zona de las celdas. Haz clic en un **Miguel** con pinta de deprimido. Por desgracia, Renaldo vuelve antes de lo esperado y acaba empuñando una pistola contra ti. Evidentemente, te ponen en tu propia celda, con Miguel y una rata por toda compañía.

La escena pasa a Nico y el general, en el piso de soltero de éste.

[12] UNA ENTREVISTA EXPLOSIVA

Ahora tienes el control de Nico. Lo primero es lo primero: haz clic con el botón derecho en la **lámpara de lava** de la mesa. Luego haz clic en la **alfombra de piel de tigre**, el **televisor** y el **cuadro** de la madre del general colgado en la pared del fondo. Ahora haz clic sobre el **general** y habla acerca de todas estas cosas. Cuando acabes, entrará su madre (que levante la mano quien haya tenido ese problema). Después de que Nico se libre metiendo una bola, la escena vuelve con George y Miguel. En este instante, Duane mira a través de la ventana de la celda y os avisa para que os apartéis, ya que va a volar la pared a cachitos. Por desgracia, sus explosivos no son más que ¡"boñiga de caballo"! Encantador. De modo que a nuestro héroe le tocará improvisar una vez más.



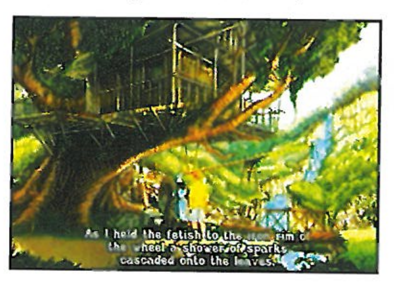
Con el tiempo jugando ya en tu contra, haz clic sobre **Miguel** y pregúntale acerca de Karzac y el lazo. Cuando tengas esto último, selecciona el icono del **lazo** y haz clic en la **ventana**. Toma ahora la parte no atada del **lazo** (justo bajo la ventana) haciendo clic sobre él. Con el icono del lazo a mano, haz clic en la **ventana** para decirle a Duane que lo anude a su camión.

La escena cambia otra vez a Nico, el general y su madre. Cuando ésta le dice a su hijo que se declare, de repente te salva un estruendo ensordecedor que viene del mercado. Al correr hacia allí, te encuentras a George y Miguel saliendo de entre los escombros. Justo cuando Miguel y Duane suben al camión, aparece Nico, y tanto ella como George se meten por un callejón trasero hacia un barco que les espera. Apenas escapáis, aparece un helicóptero y destruye el barco.

Algún rato después, George se encuentra en tierra, pero no hay ni rastro de Nico.

[13] ¡OH, DIOS! OTRO EMBROLLO DE PRIMERA...

Cuando George despierta, puedes oír música de órgano de fondo. La música te conduce a una casa en un árbol, pero no hay manera de subir ahí. Lo primero, pues, es seleccionar el icono del **extracto bancario** de Oubier y hacer clic sobre las **hojas húmedas** junto a la rueda hidráulica (bajo la cabaña). **Desplaza la**



Te encontrarás haciendo cualquier cosa para detener ese ruido que te taladra los tímpanos, procedente de la cabaña de arriba. Incluso serás capaz de prenderles fuego a las hojas de abajo.

pantalla a la derecha y haz clic en la **parra. Vuele a desplazar la pantalla a la izquierda** y selecciona el icono de la **parra**, antes de hacer clic en las **dos piedras redondas** a la izquierda de la cabaña. Por último, selecciona el icono de la **estatua de sílex** y haz clic en la **rueda hidráulica**. Las chispas resultantes prenderán el extracto bancario y las hojas. Enseguida aparecerá el padre Hubert y te pedirá que apagues el fuego, ya que está cuidando a una mujer enferma en la casa del árbol. Cuando deje de hablar, haz clic en **Hubert** y pregúntale acerca de los dos iconos que aparecen (él mismo y Nico), pasando al icono de la raíz. Al final te dará su alzacuello para que lo aprietes.

Cuando llegues a la entrada del poblado, el padre Hubert se retirará, dejándote en sus competentes manos. Háblales de todo antes de seleccionar el icono de las **galletas** (biscuits) como regalo para el chamán. Cuando vuelva el guarda y pida más galletas, selecciona el icono de la **piedra maya** y haz clic en el icono de las **galletas**. Selecciona ahora este último icono y haz clic en el guarda (el más cercano a la parte de delante). Éste llevará la caja al chamán y volverá en breve para informarte de que el chamán desea verte. **Desplaza la pantalla a la izquierda** y haz clic en el **yayo** que hay junto al fuego.

[14] ÉRASE UNA VEZ...

El chamán empezará una historia acerca de las tres piedras y un espíritu malvado. Durante este rato aparecerán una serie de iconos debajo de ti sobre los cuales deberás preguntarle. Aunque acostumbras a empezar por la izquierda, esta vez haz clic en el de más a la derecha. Sigue así hasta que aparezcan los iconos del eclipse, la raíz y la pirámide. Cuando ello suceda, haz clic en la pirámide y luego en el eclipse, para acabar con el icono de la raíz.

Tras una noche de juerga, volverás tambaleándote a la casa del árbol del padre Hubert. Haz clic en la **escalera** para subir. Ahora haz clic sobre **Nico**. Por desgracia, la raíz no se puede ingerir en esta forma, así que sal de la **casa del árbol** y baja hasta las **dos piedras** que utilizaste para prensar el alzacuello del padre Hubert. Selecciona el icono del **embudo** y haz clic en la **prensa**. Luego selecciona el icono de la **raíz** y haz clic en la **prensa**. Haz clic ahora en la **cruz** que hay cerca, y luego otra vez en la **prensa**. El jugo exprimido de la raíz caerá al embudo, en una forma que Nico podrá beber. Por último, haz clic en la escalera que sube a la casa del árbol.

Con el antídoto a mano, George se sienta junto a Nico y le da el jugo que ha exprimido con sus propias manos (ejem). Con Nico –ya mejor, tras tomar un poco (¿y quién no?)–, ambos parten en busca de las otras dos piedras mayas.

[15] SE BUSCA ARTEFACTO MAYA DESAPARECIDO

La historia continúa con George yendo a parar a una playa cercana, donde un superviviente estudia unos planos y mira por su teodolito (¡que se dice rápido!). Haz clic con el botón derecho sobre los planos de la mesa, y luego con el izquierdo. Haz clic ahora sobre **Bronson** y háblale acerca de los dos iconos que aparecen. Tras conversar con Bronson, haz clic en el **teodolito**.

Haz clic en las **escaleras** que suben a la casa. Cuando llegues a lo alto, haz clic en el **gato**. No es ninguna sorpresa que el gato sea poco amigable, así que desvía tu atención a la **escalera** y haz clic sobre ella. Déjala por ahora y haz clic en la **puerta**. Luego haz clic en las **escaleras** para volver a la playa.

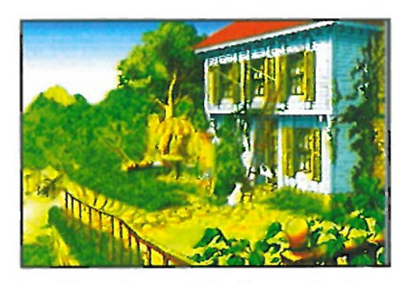
Cuando llegues allí, **desplaza la pantalla a la derecha** y haz clic en el **chico** que está pescando. Habla con él de todo. Luego **desplaza la pantalla a la derecha** y haz clic en **Bronson**, Charla con él acerca de todas las cosas y luego haz clic en las **escaleras** una vez más para volver a la casa (¡es un buen ejercicio, en serio!). Cuando llegues arriba, haz clic en las **señoras mayores**. Habla con ellas de todo y, si en algún momento debes responder "sí" o "no", elige "**sí**". Cuando acabes, haz clic en las escaleras para volver a la playa. **Desplaza la pantalla a la derecha** y haz clic en **Rio**. Cuando hables con él, pregúntale acerca de los iconos que aparecen debajo y luego vete.

Tras un ratito (pongamos un minuto, para estar seguros), haz clic en **Rio** y selecciona el icono del pez de debajo. Aunque Rio no ha pescado ningún pez, sí que atrapó una rueda de bicicleta algo oxidada. Sal de la conversación y haz clic en la **rueda mohosa** que hay a su lado: le sacarás la cámara de aire. Un ratito después (quizá tengas que volver a hacer clic sobre él), Rio te proporcionará un pescado. Con la cámara de aire y el pez muerto (Rio le machaca la cabeza), sube las escaleras.



[16] LA SUBIDA

Cuando llegues a la casa, haz clic en la **escalera** para subir por ella. Ahora selecciona el icono de la **cámara de aire** y haz clic en el asta de la bandera. Cuando George haya terminado, haz clic en la **escalera** para volver a bajar. Luego selecciona el icono del **pescado** y haz clic en la **cámara de aire** que cuelga del asta de la bandera. Esto tendrá entretenido un rato al gato, así que haz clic en la **pelota roja** para hacerte con ella. Con la pelota en tu poder, haz clic en la



escalera y luego en la **cámara de aire** colgada del asta. Vuelve a hacer clic en la **escalera** para bajar por ella.

El gato debería estar mascando su trozo de pescado (todo un manjar, sin duda alguna). Selecciona una vez más, pues, el icono de la **cámara de aire,** y haz clic en el **árbol** (justo a la izquierda de la silla y la mesa). Selecciona ahora el icono de la **pelota** y haz clic en la **cámara de aire** atada al árbol. ¡Diana! (mira lo que podrías haber ganado). La pelota da justo en el indicador del teodolito y éste cae. Poco después, Bronson viene exaltado por el camino y, en un tono más bien airado, te pregunta qué has hecho exactamente. Al más puro estilo de ministro fraudulento, lo niegas todo; Bronson subirá por la escalera a colocar otro indicador. Una vez que llegue arriba, haz clic en la escalera para quitarla y dejarlo atrapado, agarrándose al asta para no partirse la crisma. En su esfuerzo por sujetarse, suelta el **nuevo indicador**, así que puedes clic sobre él para quedártelo. Baja las escaleras dejando a Bronson colgado.

Haz clic en el **teodolito** y luego sobre los **planos** de la mesa. Tal como George imaginaba, Bronson no tramaba nada bueno. Haz clic en las **escaleras** para volver a la casa. Las dos señoras mayores han vuelto, y siguen tan hostiles como siempre. Haz clic en **Bronson**. Por desgracia, se niega a confesar a las ancianas, así que selecciona el icono de los **planos** y haz clic en ese par de **cacatúas**. Los horribles planes de Bronson para el museo Ketch quedan al descubierto y la acción pasa ahora a otro museo, el Británico, donde Nico busca pistas que lleven a la tercera piedra.

[17] ¡CAMBIO DE SEXO!

A tu llegada, **desplaza la pantalla a la derecha** y haz doble clic en el **armario** que alberga la piedra del jaguar (bajo la máscara). Tras confirmar la presencia de la piedra del jaguar, **desplaza la pantalla a la izquierda** y haz clic sobre el **celador** del museo. Pregúntale acerca de cada icono, haciendo clic en el que queda más a la izquierda. Tras hablar sobre El Draco, el apodo español de Sir Francis Drake (y de algún otro personajillo), el celador te presentará a un profe-




sor que podría ayudarte. No obstante, a este profesor ya lo conocías: de hecho, es el profesor Oubier.

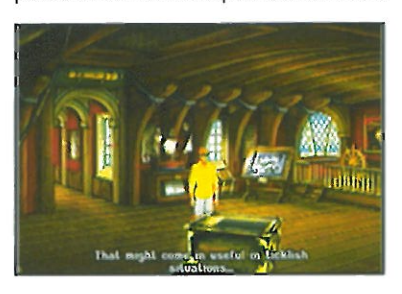
Pregunta a Oubier acerca de la piedra del jaguar. Cuando se vaya, plantea la misma consulta al celador. En el momento de marcharte, el celador se da cuenta de que han afanado la piedra, y la llegada y partida del profesor Oubier son demasiada coincidencia.

Haz clic en la **llave** que queda en el armario del jaguar. **Desplaza la pantalla a la izquierda.** Selecciona el icono de la llave y haz clic en el **armario** que contiene la **daga obsidiana**. Haz clic de nuevo en el **armario** para abrirlo y toma la daga. Ahora haz clic en la **llave** para cerrar el armario. **Desplaza la pantalla a la derecha.** Selecciona el icono de la **daga** y haz clic sobre el celador.

El celador se da cuenta –con la muy estimable ayuda de Nico– de que debe de haber sido un trabajo desde dentro, lo que apunta directamente al profesor Oubier. El celador corre a por el teléfono para llamar a la pasma. Ahora debes escapar: haz clic en la **cortina** y selecciona el icono de la **daga**. Luego, haz clic en la **salida** para forzar la cerradura y salir del museo. La escena vuelve entonces a George y el otro museo.

[18] PIEZAS DE A OCHO

Cuando George entra en el museo, haz clic en el **cálamo** que hay dentro del cofre del medio de la sala. Dirígete ahora a la derecha y haz clic en el **timón** del barco. Una vez que George se canse de jugar al capitán (¡muy bonito, George!), haz clic en el **retrato** del capitán Ketch, justo a la izquierda del timón. Ahora haz clic en el **arca** del capitán Ketch (junto a la maqueta del barco). En tu segunda tentativa, aparece una muchachita llamada Emily. Habla con ella sobre todos los iconos que aparecen; luego sal de la conversación y del museo. Acércate al gato y selecciona el icono del **cálamo**. Luego haz clic en el **gato**. Esa pequeña bestia peluda rasgará el cálamo hasta hacerlo pedacitos. Haz clic en la **pluma** que queda, baja las escaleras y **desplaza la pantalla** a la derecha, hacia Rio. Haz clic en éste para entablar conversación. Luego háblale de Emily, su hermana, un pez tigre y la pluma. A cambio de la pluma te dará una



concha. Sube otra vez las escaleras y haz clic en la **puerta** para entrar en el museo.

Una vez dentro, haz clic sobre **Emily.** Selecciona la **concha** para intercambiarla por la cruz. Haz clic ahora en la carta de navegación (junto al arca). Cuando ya sea tuya, haz clic en el **escritorio** para poner ahí la carta de marras. Selecciona el icono de la **cruz** y haz clic en el **portaplumas** (moviendo el cursor del dedo que apunta hacia abajo). Luego haz clic en el **farol** (junto a la maqueta del barco) para hacerte con él, y también sobre el **tintero**, para poner ahí el farol. Descubrirás que la isla Zombie será tu siguiente punto de destino, así que sal del museo y baja las escaleras.

Desplaza la pantalla a la derecha y haz clic sobre **Rio**. Seleccionando el icono del tesoro convencerás a Rio para que te lleve a isla Zombie en su embarcación.

[19] SUSPENSE...

Una vez fuera de la barca, haz clic con el botón derecho en la **afloración rocosa.** Luego lo mismo con el izquierdo, antes de hacer clic con el derecho en la **barca**. Haz clic sobre **Rio** y pregúntale



acerca de la red. Sal de la conversación y selecciona el icono de la **red.** Con la red en tu poder, haz clic en la **afloración rocosa**. Mientras George empieza su escalada por la cara rocosa, la escena vuelve a Inglaterra, donde Nico se encuentra en una estación de metro abandonada.

[20] BAJO TIERRA

Tras salir del museo, Nico baja por unas escaleras oscuras a una sección abandonada del complejo del metro. Selecciona el icono de la **horquilla** y haz clic en la **ranura para monedas** de la esquina superior derecha de la máquina expendedora. Haz clic ahora en la **ranura de devolución** para tomar una moneda antigua. Selecciona el icono de la **moneda** y haz clic en la **báscula**. A cambio recibirás una tarjeta. Acércate a la pequeña consigna negra y selecciona el icono de la daga. Haz clic en la **consigna** con la daga entre manos. Selecciona el icono de la **tarjeta** y haz clic en la **grieta** de la consigna (en el lado izquierdo). La consigna se abrirá, revelando una especie de botón. Haz clic en la **consigna** para detener el siguiente metro, a fin de subir a bordo. La escena vuelve ahora con George.



Esta vieja estación subterránea es un lugar peligroso para una mujer joven. Estar por ahí merodeando no es la mejor idea, pero hay algo en esa máquina...

[20] ISLA ZOMBIE

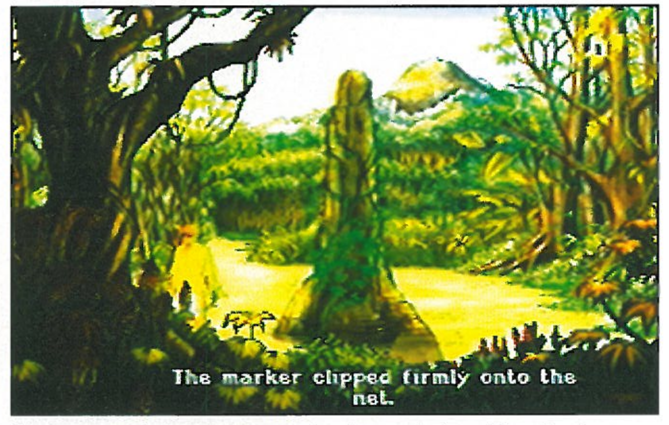
Desde aquí puedes ir en dos direcciones. La primera es siguiendo la parte del fondo a la derecha; por aquí llegarás a la madriguera del cerdo. La segunda va por encima de la primera y lleva a un bosque. Haz clic en esta última para ir al **bosque**. Ahora haz clic en la **mata de juncos** que hay justo delante de ti para tomar un junco corto y hueco. Sal de esta parte del bosque haciendo clic en el camino que hay en el rincón superior derecho de la pantalla. Éste conduce a otra parte del bosque en la que hallarás un gran árbol. Debajo hay un agujero oscuro y húmedo. Como buen curiosón, selecciona el **junco largo y redondo** y haz clic en el **agujero oscuro**. A estas alturas ya no sorprende que ahí haya un pequeño animal peludo, al que le da por mordisquearte el palo, reduciendo un extremo hasta convertirlo en un regatón puntiagudo. Por último, vuelve por donde viniste a lo alto de la zona del **precipicio**.

Sal de nuevo de la zona del **precipicio**, pero esta vez sigue el dedo indicador que hay en la esquina inferior derecha de la pantalla. Este camino te llevará a la madriguera del cerdo. **Desplaza la pantalla a la derecha** hasta toparte con esa desagradable criatura. En el decorado que tienes justo detrás sobresale una rama larga y estrecha. Haz clic con el botón derecho en la **rama**, y luego con el izquierdo. Selecciona ahora el icono del junco y haz clic en el icono del **dardo**. Con el dardo cómodamente alojado en el junco hueco, selecciona el **junco del dardo** y haz clic sobre el **cerdo**. [Nota: ¡ningún animal resultó dañado durante la creación de este juego!]. Luego vuelve a hacer clic en la **rama**.

Haz clic en **cualquier salida** a la derecha de esta zona, ya que ambos caminos te llevan a Needle Rock.



[22] OJO ESPÍA...
Seguramente reconocerás Needle Rock enseguida al llegar allí, ya que hay una gran piedra erecta en el área. Selecciona el icono de la **red** y haz clic en el icono del **indicador**. Ahora haz clic en la "**aguja**". Luego haz clic en... ¡acertaste!: la **aguja**. Haz clic en la **enredadera** (eso de color verde). Selecciona el icono del **indicador de la red** y haz clic



George se asustó al ver tan grande y rígido objeto en mitad de su camino. ¿Inseguridad, quizá?

sobre la **enredadera**. Haz clic ahora en **esa combinación de enredadera, indicador y red** y, con ella en tu poder, haz clic en la **aguja**.

Haz clic en el camino **superior** que lleva al bosque. Luego haz clic en el camino **superior derecho** (la única salida está en el lado derecho) y, acto seguido, haz clic en el camino **superior izquierdo** (aunque está en mitad de la pantalla). Sigue hacia la izquierda haciendo clic en el camino **de más a la izquierda** (¡el único de la izquierda!).

Ahora haz clic en el camino que lleva a la **derecha**, justo encima de ti (esta pantalla tiene su hedor a pantano y todo). La siguiente pantalla es en esencia idéntica a allí donde encontraste la criatura peluda del agujero oscuro, sólo que hay tres salidas en el lado derecho de la pantalla: arriba, en el centro y abajo. Toma la salida del **medio**. Sigue sin parar, saliendo de la pantalla por el lado **derecho**.

Cuando llegues a lo alto de la colina, observarás unas iniciales grabadas en el suelo (justo a la izquierda de George). Haz clic en las **iniciales**. Luego selecciona el **teodolito** y haz clic sobre los **tres agujeros** que hay justo encima de las iniciales de Ketch. Al mirar por el teodolito, deberás girarlo **11 veces a la derecha** hasta ver el indicador (que pusiste en Needle Rock).

Ahora haz clic en el **indicador** (que brilla al fondo de la pantalla), y luego en la **gran roca** del centro de la pantalla. Ahora que has localizado el tesoro oculto de Ketch, **sal** de la perspectiva (la mano que apunta hacia abajo) y del área por la derecha de la pantalla.

[23] EL CAMAROTE/CABAÑA DE LA MUERTE

Mientras George sigue explorando la isla Zombi, Nico juega al escondite en los muelles de Londres. Cuando el guarda de patrulla se pasee hasta el lado derecho del barco, haz clic en la **caja** que Nico tiene a la izquierda para acercarla a la escalera. El guarda dará la vuelta a la parte trasera de la cabañay saldrá por el lado izquierdo. Cuando vaya hacia la parte derecha del barco, haz clic en la **escalera** para subir a lo alto de la cabaña.

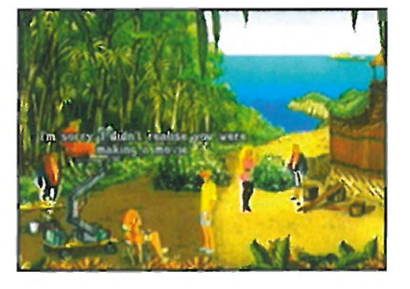
Cuando el guarda pare para hablar con Pablo, haz clic en el **armario** (puerta de la izquierda). Nico abrirá la puerta del armario. Haz clic enseguida sobre la **escalera** para subir otra vez a lo alto de la cabaña. Cuando el guarda se acerque a la puerta abierta del armario, haz clic en la **puerta** para cerrarla. Luego haz clic sobre el **mocho** –a la izquierda de la puerta– y sobre la **puerta del armario** para tenerla cerrada. A continuación, haz clic en la **portilla** de la izquierda para ser testigo de una acalorada conversación entre Oubier y Karzac.

Cuando Karzac le haya pegado un par de balazos a Oubier, saldrá de la cabaña y Nico, claro, entrará en ella (¡qué mujer!). Haz clic en **Oubier**, por si aún vive, y luego en la **piedra del jaguar** que descansa en la mesa. Mientras Nico echa un vistazo a la piedra, Karzac se acerca a ella por detrás e intenta estrangularla (¡eso no es ningún tipo de conducta sexual desviada!). Así pues, haz clic enseguida en la **daga** y luego sobre **Karzac**. Con un veloz movimiento de mano, Nico hunde la daga en la pierna de Karzac y sale huyendo.



[24] SILENCIO EN EL PLATÓ
Justo cuando crees que George ha topado con unos piratas de verdad, aparece un director por la izquierda de la pantalla. Enseguida caes en la cuenta de que te has metido en el plató de una película. **Habla** con todos los del plató: director, cámara, especialista y actores. Luego, acércate a la mesa y toma una **tortita**, un **bollo** y la **miel** haciendo clic sobre ellos. Combina ahora la miel con la tortita seleccionando el icono de la **miel** y haciendo clic en el de la **tortita**. Hecho esto, haz clic en el **arbusto**. Luego selecciona el icono de la **tortita con miel** y haz clic en Bert, el **especialista**.

Selecciona el icono del **bollo** y haz clic en el **arbusto**. A los avispones del arbusto eso no les va a gustar ni un pelo. Toma pues otro **bollo** y vuelve a hacer clic en el **arbusto**. Los avispones saldrán del arbusto con un cabreo de mil demonios e irán a por la barbilla cubierta de jarabe de Bert. Una vez que el duro (?) especialista se haya escondido jiñado tras el plató, la



escena pasa a fundido y vuelve a las orillas de la playa de debajo.

Habla con cada uno de los personajes de la playa, aunque la "joven estrella de cine" no sabe decir nada más que "¡Sí, tío!". Haz clic en la **cámara portátil** y luego en el **director**. El entusiasmo de éste por la idea de George es evidente, y George está a punto de convertirse en una estrella de cine.

Después de que George haya corrido a ponerse el traje, lo vemos escalando la cara de roca, hasta la cueva donde el tesoro de Ketch ha estado oculto todo este tiempo; y he aquí que, escondido en el cofre del tesoro, está la **piedra del águila**.

[25] EL POBLADO
Nico llega al poblado –que George visitó en un momento anterior del juego–, sólo para descubrir que lo han incendiado y arrasado. Y la única persona que queda es Titipoco, el pequeño extranjero a quien George había quitado las esposas en el almacén donde rescató a Nico. Haz clic sobre **Titipoco**. Intenta pillar la **piedra maya** a la izquierda del barril haciendo clic sobre ella. Luego haz clic en el **barril**. Ahora pídele ayuda a **Titipoco** haciendo clic sobre él. Toma la **piedra maya** haciendo clic sobre ella. Por último, **sal** de la pantalla hacia la izquierda.



[26] PROBLEMAS CON EL MOTOR
Haz clic con el botón derecho en el **andamio**. Luego con el izquierdo en la **cuerda**. Con la cuerda entre manos, haz clic en **Titipoco**. El hombrecillo se sube al andamio con la cuerda. Haz clic en la **cuerda,** y luego de inmediato en el **motor**, para atarle la cuerda. Haz clic ahora en la **pequeña cubierta cilíndrica atornillada** del generador. Luego selecciona el icono de la **daga** y haz clic en el **depósito de combustible** (enganchado



a la izquierda del generador). Con el depósito de combustible perdiendo gasolina, selecciona el icono del **cilindro atornillado** y haz clic en el **depósito de combustible** roto. Con el cilindro lleno de gasolina, haz clic en la **tapa de la gasolina** de encima del motor.

Haz clic en el diminuto **botón rojo** para encender el motor. Luego haz clic en la **palanca** para tirar de ella y elevar la plataforma del ascensor. Haz ahora clic sobre **Titipoco** para pedirle que te imite. Sube a la **plataforma del ascensor** haciendo clic en ella. Luego haz clic en **Titipoco** para indicarle que te imite. En lo alto del andamio verás que Raoul y Pablo han atado a George al altar. Haz clic en la **cartuchera** que hay encima de las cajas para hacerte con él. Luego haz clic en la **mano que indica** ir abajo.

Desplaza la pantalla a la izquierda y acércate a los guardas de la base de la pirámide. Aparecerán tres iconos en la conversación; no importa cuál tomes. Haz clic en la **antorcha** (a la derecha de las escaleras) y luego sobre **Titipoco**, quien la encenderá. Nico lanzará automáticamente la antorcha al pqueño charco de combustible. Selecciona el icono de la **cartuchera** y haz clic en el **combustible ardiendo**. Los disparos resultantes ahuyentarán a los guardas y alertarán a Pablo, quien se armará enseguida y bajará las escaleras de la pirámide. Al mismo tiempo, Nico subirá otra vez en el ascensor.

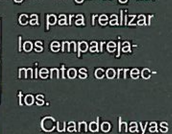
Ahora que Pablo ya no estorba, Nico puede dedicarse a desarmar a Raoul, así que haz clic en el **general** (¡Raoul!). Con el general desarmado y fuera de circulación, selecciona el icono de la **daga** y haz clic sobre **George**. Cuando escapes a la entrada interior, haz clic en las **dos palancas** de la pared del fondo. Nico no puede hacer nada por sí sola, así que haz clic sobre **George** para que te ayude.

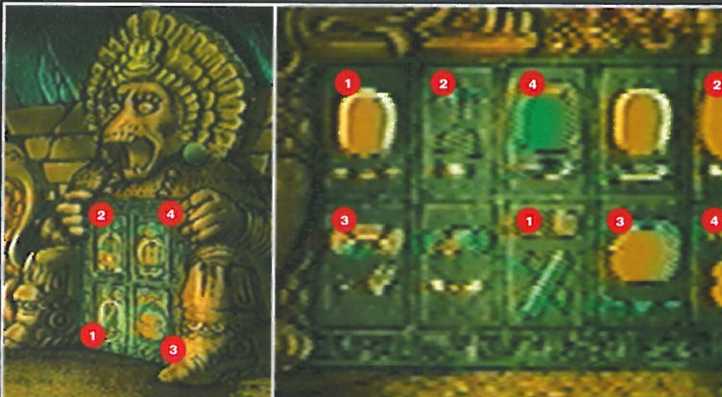
[27] ENIGMÁTICO, ¿VERDAD?

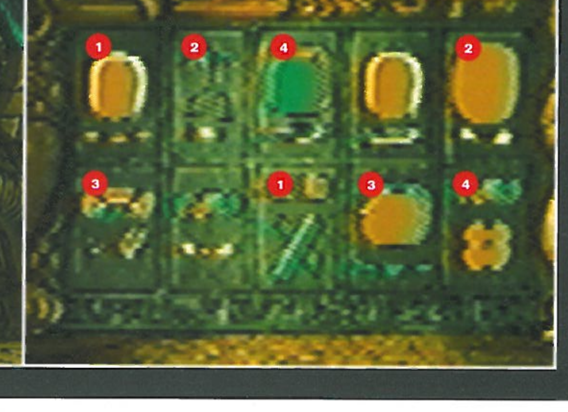
Es el único puzzle de verdad del juego, y resulta fácil... ¡una vez que sabes cómo funciona! **Desplaza la pantalla a la derecha** y haz clic en el **grupo de diez baldosas**. Luego haz clic en las **cuatro baldosas con glifos** (símbolos) rodeadas por la enorme estatua del mono. Las cuatro baldosas de los glifos que hay en la estatua del mono se han de pulsar para revelar un pasillo secreto. Cada una de estas cuatro baldosas es una combinación de dos baldosas parciales del grupo de las diez baldosas con glifos.

Dispón la primera baldosa parcial haciendo clic en los **agujeros** alrededor de los dos enormes dispositivos de las válvulas (debes alinear las imágenes de los glifos de arriba y debajo de las baldosas parciales, de forma que estén una frente a otra. Luego pulsa la **baldosa parcial** apropiada. Ahora, usando de nuevo las **válvulas**, alinea la segunda **baldosa parcial**. Ya deberías tener dos baldosas parciales listas. Una vez superpuestas, parecerán algo así como una de las baldosas de glifos completas que hay en el interior de la estatua del mono. Acércate, pues, al mono y haz clic en la **baldosa correcta**.

Es probable que esta explicación no sea la mejor forma de entender el puzzle, de modo que, para ahorrarte tiempo y esfuerzos intentando dilucidar cuáles son las baldosas adecuadas, limítate a seguir la guía gráfica para realizar los emparejamientos correctos.



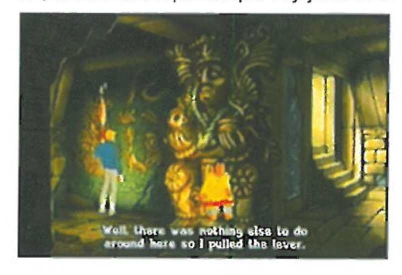




Cuando hayas pulsado las cuatro baldosas del interior del mono, aparecerá un pasillo secreto a la derecha de la estatua. Sin más dilación, haz clic en el **pasillo secreto**.

[27] HACIENDO PALANCA HACIA LA VICTORIA

Con Nico dirigiéndose al aposento principal, es tarea de George abrirse paso hasta allí. Haz clic en la **antorcha** y luego en **Titipoco**. Selecciona el icono de la **antorcha encendida** para que Titipoco prenda la antorcha. Haz clic en la **palanca** de la pared que hay justo a la izquierda de la estatua. Haz clic en la **antorcha encendida** y después en la **antorcha** que cuelga de la pared de la derecha. Tira de la **palanca** de en medio de la sala haciendo clic sobre ella. Cruza la puerta a tu izquierda. Haz clic en la **palanca de la derecha** y luego en la **palanca de la izquierda**. **Sal** de la estancia. Haz clic en la **palanca** que hay más hacia la parte delantera, y luego en la **puerta abierta** para entrar. Haz clic en el **pasillo** de la derecha, que lleva al piso inferior. Lo único que queda por hacer es un clic en la última **palanca** y seguir bajando las escaleras.





Todo lo que se pudo oír tras el encuentro final fue "¡Corre! ¡Corre!".

GAME OVER

Cuando George entra en la estancia principal, Nico aparece por otra entrada. No hay tiempo que perder, ya que el sumo sacerdote se corta el pecho con una afilada daga. Mientras la sangre fluye por su pecho, sale humo en el espejo y se presenta el espíritu de Tezcatlipoca. Nico logra colocar su piedra, pero George y Titipoco parecen tener algunos problemillas. Cuando Tezcatlipoca pasa por el cristal, nuestros tres héroes consiguen poner sus respectivas piedras (con una pequeña ayuda de Raoul), sacándoles las castañas del fuego a toda la humanidad.



SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO DE *PLANETSTATION*, ¡LLAMA AL 93 654 40 61 Y PÍDELO!



¡CORRE, QUE SE ACABAN!

1

Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

2 ¡AGOTADO!

Ninja (1ª parte), Tenchu, Mortal Kombat 4, Victory Boxing 2, LAPD 2000, Duke Nukem: TTK, C3 Retaliation, Moto Racer 2, Medievil, WWF Warzone (1ª parte), Bio Freaks, Scars, Breath of Fire III (2ª parte) y Bomberman World

3 ¡AGOTADO!

Tomb Raider III (1ª parte), Spyro the Dragon, Rogue Trip, Unholy War, Grand Theft Auto, Resident Evil, Bust a Groove, Formula 1 98, Madden NFL '99, Ninja (2ª parte) y WWF Warzone (2ª parte)

4

Tomb Raider III (2ª parte), ODT, TOCA 2 Touring Cars, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3: Warped, Actua Soccer 3, FIFA '99, Michael Owen's WLS '99, Soul Blade

5

Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3: Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules y Comparativo volantes PSX

6

Reportaje Metal Gear Solid (análisis + avance guía) C3 Racing, Constructor, Street Fighter Alpha 3, WCW/NWO Thunder, Croc, Devil Dice, Wild Arms (2ª parte) Preview Ridge Racer Type 4

7

Metal Gear Solid (2ª parte), Reportaje *Juegos de terror*, Populous: El Principio, Reportaje *Los mejores juegos*, The Granstream Saga, Akuji the Heartless, Tomb Raider II (1ª parte), Alundra (1ª parte)

8

Driver,Street Fighter Alpha 3, Ridge Racer Type 4, Rollcage,Metal Gear Solid (3ª parte) Gex: Deep Cover Gecko, Civilization II, MSH vs. SFTomb Raider II (2ª parte), Alundra (2ª parte)

9

Need for Speed IV: Road Challenge, Rollcage (2ª parte), Warzone 2100, Darkstalkers 3, Gex: Deep Cover Gecko (2ª parte), KKND: Krossfire, Tomb Raider II (2ª parte), Alundra (3ª parte). Reportaje E3.

10

Driver, Hard Edge, Gran Turismo, Asterix, Diver's Dream, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Tomb Raider II (4ª y última parte). Repartajes especiales: Carne pixels y juegos de vídeo; Play en la playa.

FINAL FANTASY VII

Monográfico especial: la guía más completa de *Final Fantasy VII* jamás publicada en España. Todas las áreas e ítems secretos, las mejores estrategias, guía práctica para dominar la materia y muchas cosas más

RESIDENT EVIL

Monográfico especial: la saga *Resident Evil*, paso a paso. Les chupamos toda la sangre a ***Resident Evil 2* y *Resident Evil***: trucos, tácticas, **secretos** y la **guía definitiva** de ambos títulos.

Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.





Editor: **Eidos**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **4.990 pesetas**

TOMB RAIDER

Cumplimos nuestra palabra y **vuestros deseos**: aquí está Lara Croft con su **primera aventura**, la que la lanzó a la fama. Lo que pasó a partir de entonces ya lo sabéis todos, así que dejémonos de presentaciones y **entremos en materia**.

Cartuchos de escopeta Son escasos. 

Ídolo de oro Hace falta para abrir una puerta 

Small Medikit Repone la mitad de energía 

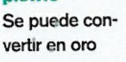
Cantos rodados Caen rodando para aplastarte 

Engranajes Consigue tres en Lost Valley 

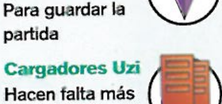
Interruptor/ Palanca Abren puertas y ventanillas 

Escopeta Más potente que las pistolas 

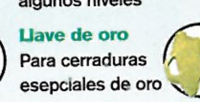
Suelo roto Se parte, se abre y te hace caer 

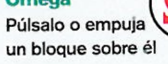


Lingote de plomo Se puede convertir en oro 

Cristal de salvación Para guardar la partida 

Empujar/estirar bloque Para acceder a nuevas áreas 

Interruptores de suelo Písalos para abrir algunos niveles 

Fuego Mata con rapidez 

Cargadores Uzi Hacen falta más adelante 

Cargadores de Magnum Cógelos para luego 

Llave de oro Para cerraduras esepciales de oro

Interruptor Omega Púlsalo o empuja un bloque sobre él  

Scion Precioso amuleto que debes encontrar 

Pinchos Son letales si caes sobre ellos 

Llave oxidada Abre las puertas viejas oxidadas

Dardos Salen de los pasillos

Botiquín grande Repone mucha energía

Llave de plata Para cerraduras especiales de plata

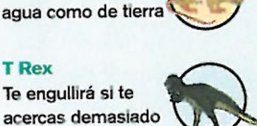
LARA Y LA TIERRA




Murciélagos Vuelan hacia ti, pero son difíciles de abatir 

Raptors Dinosaurios rápidos y peligrosos 

Osos Te aporrean sin contemplaciones 

Ratas Las hay tanto de agua como de tierra 

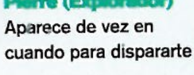
Cocodrilos Suelen andar por el agua 

T Rex Te engullirá si te acercas demasiado 



Monos Rápidos y duros de pelar 

Lobos Suelen ir en manada 

Leones Te arrancan la salud a mordiscos 

Pierre (Explorador) Aparece de vez en cuando para dispararte 

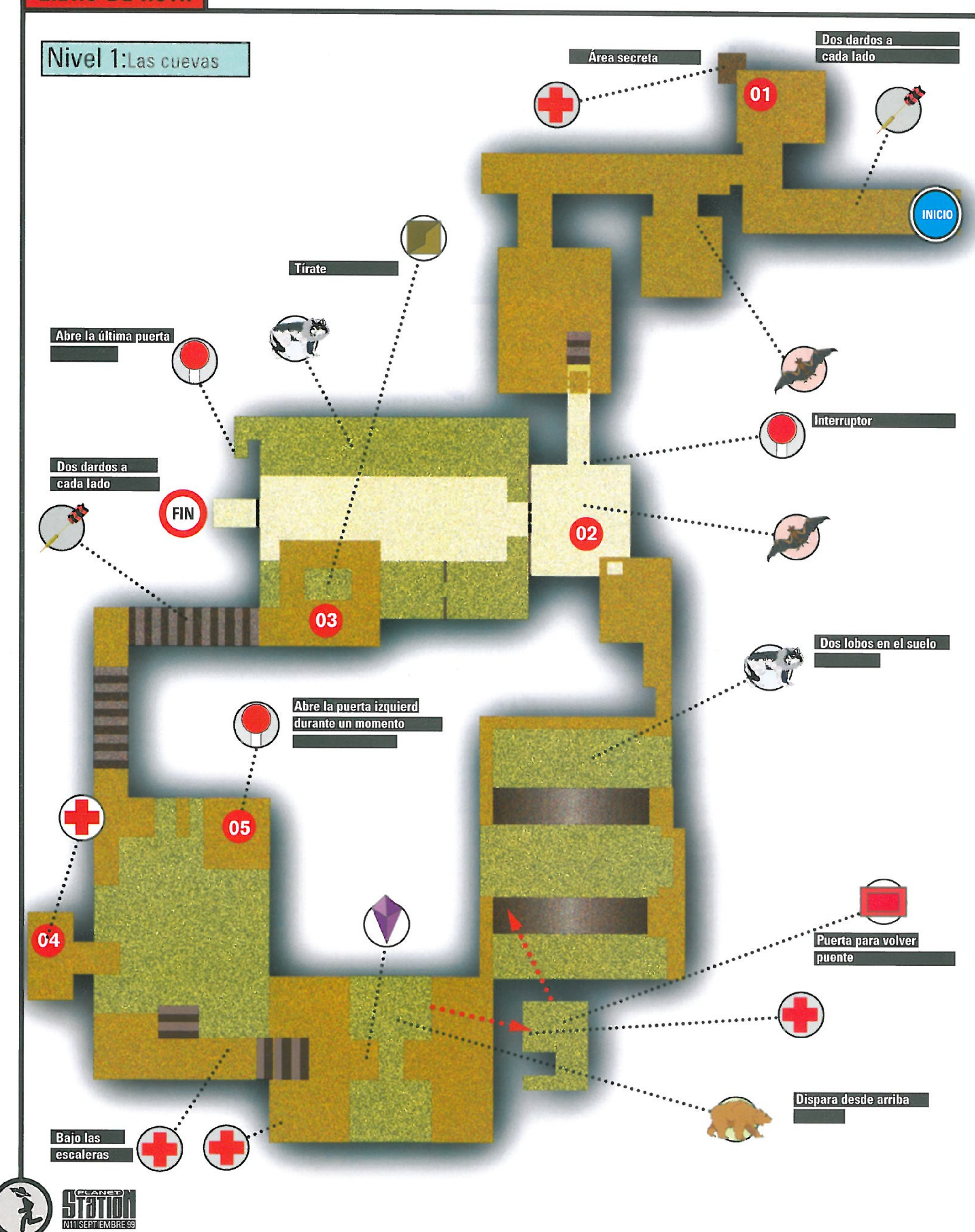


CRISTALES DE GRABACIÓN

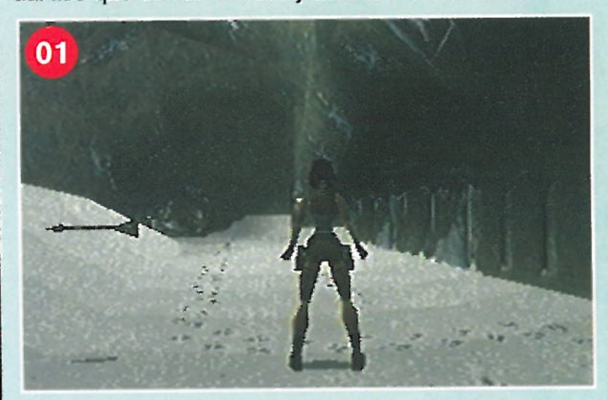
Elegir el momento para usar esos cristales morados de grabación es uno de los aspectos estratégicos más importantes del juego. A menudo lamentarás haber usado uno tan pronto porque te darás cuenta de que habría sido mejor reservarlo hasta haber completado más tareas (sobre todo en los últimos niveles). Nuestro consejo es que, a menos que acabes de completar una sección realmente larga y difícil, más vale que esperes y te lo pienses bien antes de usar un cristal recién descubierto.

LIBRO DE RUTA

Nivel 1: Las cuevas



JUSTO TRAS EL PRINCIPIO, ten cuidado con los dardos que vienen de uno y otro lado del corredor.



EN LA CUEVA de la derecha puedes hallar un área secreta (con un botiquín pequeño, que es el **Secreto 1**) saltando desde el bloque inclinado y agarrándote al saliente. Vuelve atrás y sube por las rocas de la derecha para entrar en otro pasillo. Prepárate a disparar a los murciélagos que te atacan. Recorre el pasillo y tuerce a la izquierda. Déjate caer a la caverna y baja las escaleras que llevan bajo el suelo. Dale al interruptor para abrir la puerta. Estáte al loro porque hay más murciélagos en la sala de las barras.





SUBE POR EL PORTILLO que hay en el rincón Nordeste del techo. Sigue el corredor y llegarás a una cueva con dos puentes que la cruzan. Mata a los dos lobos. Sigue el saliente hacia la derecha y salta desde el extremo de un puente al otro. Cruza la entrada y encontrarás una sala dividida por un foso con osos. Salta hacia el cristal de grabación, mira abajo y dispara al oso antes de tirarte y cruzar la entrada para hallar otra área secreta. Desde el rincón del montón de nieve sube al saliente de encima a por un botiquín pequeño (**Secreto 2**).

TOMA EL BOTIQUÍN PEQUEÑO y ponte en el interruptor del suelo para abrir una puerta que lleva de vuelta a la sala amplia de los puentes. Sube al puente y regresa a la sala del foso. Vuelve a cruzar de un salto y toma el botiquín pequeño antes de ir escaleras abajo. Apenas pases por la entrada te atacarán dos lobos. Salta hacia atrás mientras les disparas. Cruza y baja por otras escaleras.



SUBE A LOS BLOQUES del rincón Sudeste y salta al saliente cubierto de hiedra para dar con otra área secreta donde hay un botiquín grande (**Secreto 3**).



DE VUELTA EN LA SALA PRINCIPAL, sube y dale al interruptor del rincón Nordeste. Salta enseguida hacia las puertas y crúzalas antes de que se vuelvan a cerrar. Esquiva los dardos del segundo tramo de escaleras y prepárate para disparar al lobo de la siguiente sala.

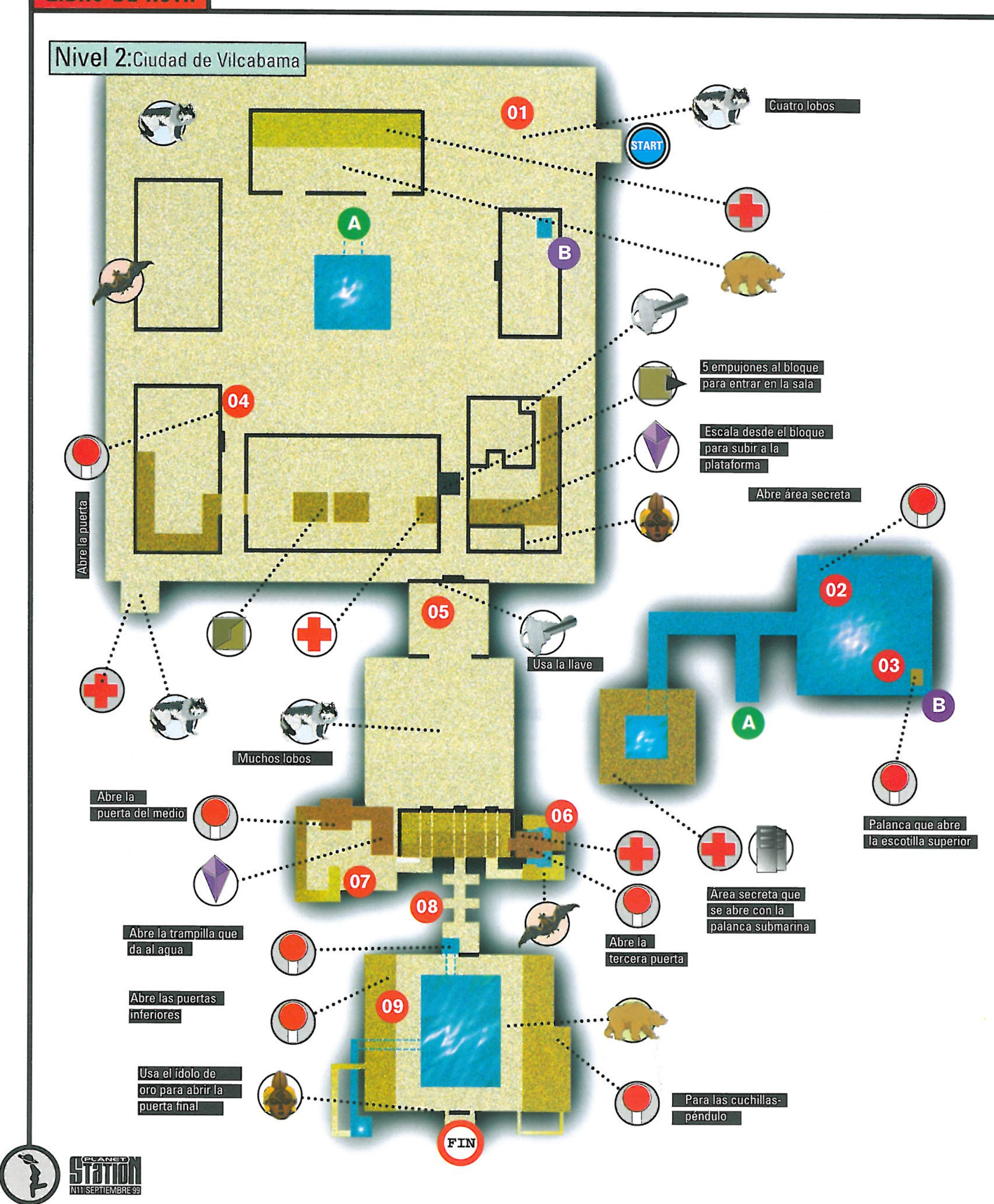
06

CORRE AHORA HACIA las dos baldosas inestables que hay en medio y déjate caer. Ve al Norte y salta entre los salientes sobre las barras. Al girar la esquina, mata al lobo y cruza la puerta del Sur para hallar un interruptor. Púlsalo, vuelve de inmediato y salta entre los haces hacia el hall principal. Cruza las puertas antes de que se cierren.

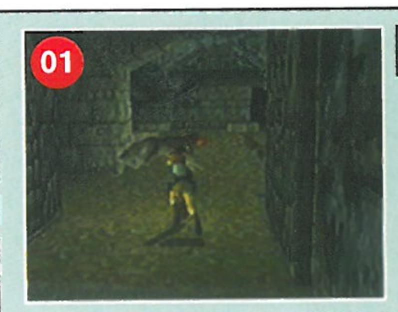




Nivel 2: Ciudad de Vilcabama

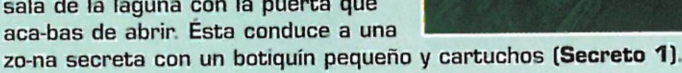






VE SALTANDO MIENTRAS disparas a los cuatro lobos que atacan al principio. Cruza la amplia entrada de la izquierda para encontrar una sala con una laguna.

ZAMBÚLLETE, NADA POR EL CANAL y gira a la derecha para entrar en la gran estancia subacuática. Encuentra la palanca que hay detrás de un pilar del rincón Sudoeste y tira de ella. Regresa enseguida por el canal (si es necesario, gira a la izquierda en la laguna del principio para tomar aire). Nada por el canal y tira a la izquierda para hallar la sala de la laguna con la puerta que aca-bas de abrir. Ésta conduce a una zo-na secreta con un botiquín pequeño y cartuchos (**Secreto 1**).



VUELVE A LA LAGUNA DEL PRINCIPIO a tomar aire antes de regresar a la gran estancia subacuática. Esta vez tira de la palanca del rincón Noroeste (donde está la luz) para abrir el portillo de encima, que lleva a una sala secreta con un botiquín pequeño (**Secreto 2**). Dale al interruptor para salir a la sala de la laguna del principio. Tate al loro con el osos si cruzas cualquiera de las entradas a la sala que hay justo al Oeste (es mejor no molestarse). Sube a la sección superior que hay allí para pillar el botiquín pequeño y disparar al oso desde arriba.



VE AL SUDESTE DE LA LAGUNA y pulsa el interruptor para abrir la puerta. Entra y sube las escaleras hacia la ventana. Corre enseguida por las plataformas inestables y salta para llegar al botiquín grande. Déjate caer y empuja el bloque de la pared del Norte. Tras empujarlo cinco veces podrás entrar en una nueva sala. Sigue el pasillo hacia el rincón Noroeste para dar con la llave de plata, y luego al rincón Nordeste a por el ídolo de oro. Sube ahora mediante el bloque movedizo a la sección superior de la sala, donde encontrarás un cristal de grabación. Sigue la sección superior hasta la ventana y sal de un salto.



VE A LA PUERTA DEL CORREDOR del Este y usa la llave para abrirla. Pasa corriendo los dardos y métete en una sala grande donde te atacan varios lobos. No dejes de correr y saltar para cargártelos a todos. Al final del hall hay un edificio con tres puertas.



DE MOMENTO SÓLO está abierta la de la izquierda, o sea que crúzala y sigue el pasillo hasta una laguna. Sube las escaleras y salta por medio de las plataformas a la entrada del Norte. Ve escaleras arriba y acciona el interruptor de la sala para abrir la entrada derecha del edificio. La salida de la estancia da a una plataforma encima de unas rocas y al tejado rojo del edificio. Tírate a las rocas, pilla los cartuchos de escopeta y déjate caer al tejado (donde hay un botiquín pequeño).



TÍRATE Y CRUZA la puerta de la derecha para hallar otra laguna. Sube mediante las plataformas a la entrada del Este. Sigue el pasillo para encontrar otra sala con un interruptor que acciona la puerta central del edificio. La salida de la estancia conduce a una plataforma (con un cristal de grabación) sobre el edificio. Desde el borde derecho de la plataforma, tírate con cuidado a las rocas y luego al tejado.

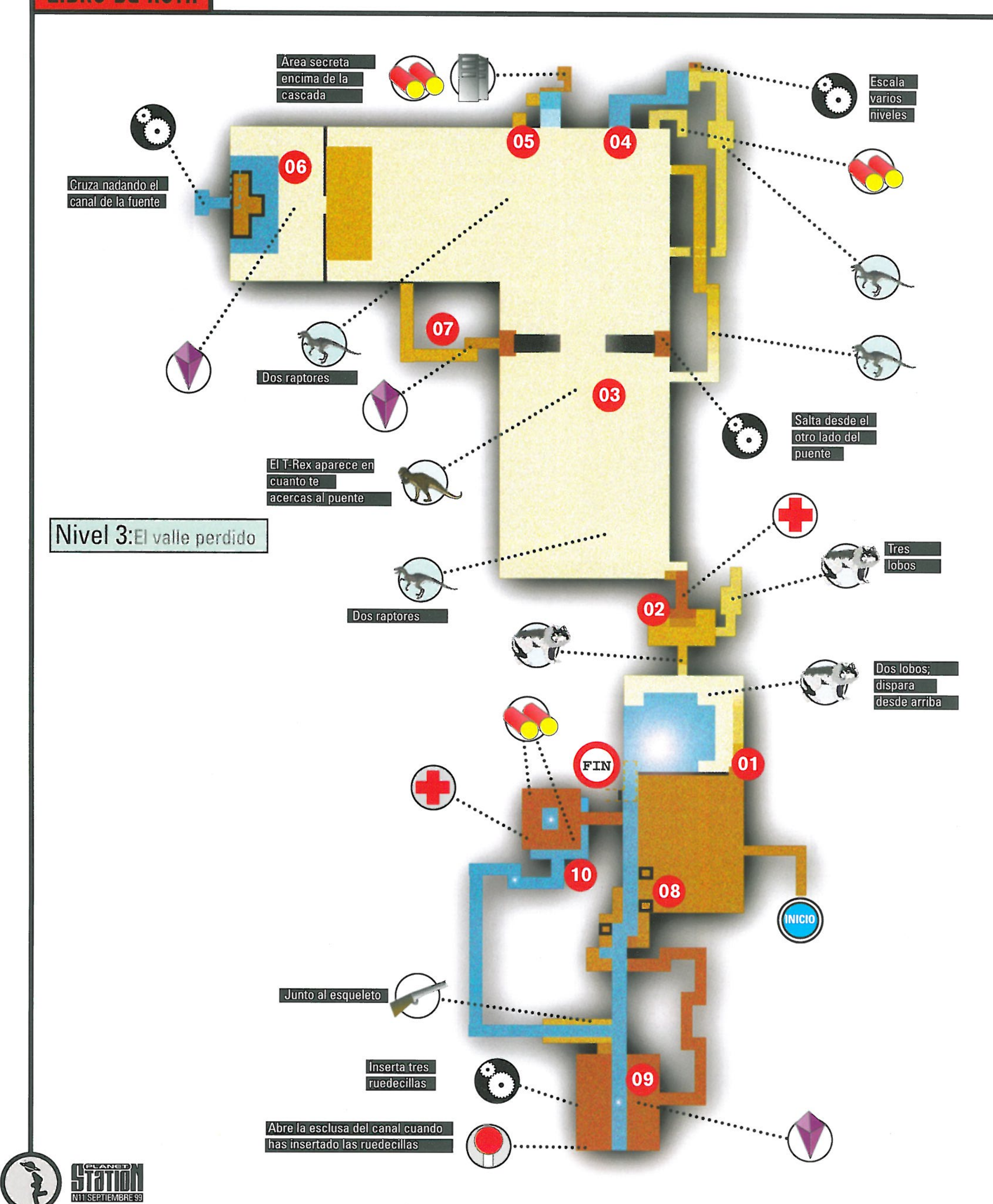


CRUZA LA PUERTA CENTRAL andando con tiento. En cuanto llegues a una plataforma en el suelo, una cuchilla se balanceará ante ti. Calcula para pasarla corriendo, pero ten cuidado: se activarán dos nuevas cuchillas. Al final hay una puerta y un interruptor. Al pulsarlo, el suelo se retira, haciendo que caigas al agua. Pasa nadando por la laguna principal (la del oso andando a su alrededor). Vuelve a sumergirte y nada por el canal del Sur hasta salir a la superficie en una pequeña laguna.



SAL AFUERA y sube las escaleras que dan al balcón de encima de la laguna del oso (desde donde puedes dispararle). Dale al interruptor para abrir las dos puertas de debajo, tírate a la laguna y sal de ella. Usa el Gold Idol en la señal que hay junto a la puerta del Este para abrir la puerta de más allá. Frente al interruptor que desactiva las cuchillas está el túnel secreto que lleva al **Secreto 3**: balas de Uzi.




Área secreta
encima de la
cascada
Escala
varios
niveles
05
04
06
Cruza nadando el
canal de la fuente
07
Dos raptores
03
Salta desde el
otro lado del
puente
El T-Rex aparece en
cuanto te
acercas al puente
Nivel 3: El valle perdido
Tres
lobos
Dos raptores
02
Dos lobos;
dispara
desde arriba
FIN
01
10
08
INICIO
Junto al esqueleto
Inserta tres
ruedecillas
09
Abre la esclusa del canal cuando
has insertado las ruedecillas





AL FINAL DEL PASILLO encontrarás una cueva con un río que corre por el lado de enfrente. Cruza la entrada del rincón Nordeste para entrar en una caverna con una cascada y una laguna. Mata desde aquí a los dos lobos de debajo.

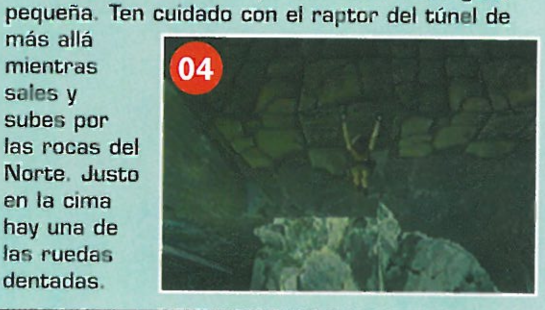
BAJA POR LAS ROCAS, sube por el hueco del Norte y dispara al lobo. En la caverna, sube por las rocas heladas y toma el botiquín grande. Déjate caer por el otro lado para entrar en el valle perdido, donde hallarás tres ruedas dentadas. Sube al saliente derecho de la cascada derecha, al final del valle, a por munición (**Secreto 1**). Ten las armas a punto: enseguida te atacarán dos velocirraptores.



UNA VEZ QUE TE ADENTRES en el valle, ¡oirás las pisadas de un T-Rex acercándose! Si le das oportunidad te engullirá como si fueras un bollo de desayuno, así que no te acerques demasiado. Antes de cambiar de ropa interior, pasa corriendo por la puerta que hay al lado derecho del valle (junto al puente). Desde aquí puedes dispararle con total seguridad. Eso sí: ándate con ojo porque hay un raptor en el túnel de más allá.

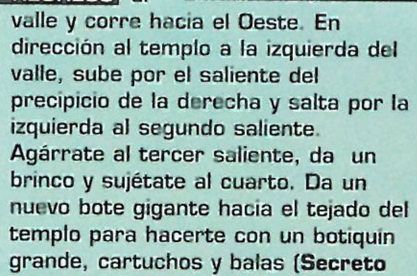
03

AL FINAL DEL VALLE, salta a la laguna de la catarata de la derecha y nada hacia una laguna pequeña. Ten cuidado con el raptor del túnel de más allá mientras sales y subes por las rocas del Norte. Justo en la cima hay una de las ruedas dentadas.



DE VUELTA EN EL VALLE, trepa por las rocas que hay a la izquierda de la otra catarata, salta y sube por la parte alta de la cascada para hallar una abertura a un área secreta. Sube dos veces por entre las cataratas, salta al saliente y desplázate con las manos a la parte superior central de la catarata derecha. Aúpate para hallar cartuchos y balas de Uzi (**Secreto 2**).





BAJA DE REGRESO al valle y corre hacia el Oeste. En dirección al templo a la izquierda del valle, sube por el saliente del precipicio de la derecha y salta por la izquierda al segundo saliente. Agárrate al tercer saliente, da un brinco y sujétate al cuarto. Da un nuevo bote gigante hacia el tejado del templo para hacerte con un botiquín grande, cartuchos y balas (**Secreto 3**). Mata a los dos raptores que te atacan y pasa luego por el templo para hallar un cristal de grabación y una fuente. Sumérgete en la parte trasera derecha de la laguna para encontrar un canal que conduce a la segunda rueda dentada.





REGRESA POR EL templo y sube el saliente que hay justo después y a la derecha. El corredor te lleva a otro cristal de grabación y al puente roto. Da un salto largo y agárrate al otro lado: en su extremo está la tercera y última rueda dentada.

VUELVE AHORA A LA PRIMERA CUEVA del río. Ve al lado izquierdo del agua y cruza de un salto largo al saliente de enfrente (si caes, acabarás cayendo por la catarata y deberás volver a subir). Anda un poco y da un salto largo sobre el agua hacia el saliente de la derecha. Ve luego hacia el Sur y da un salto largo hacia otro saliente. Ahora debes dar un salto corto hacia el saliente del Sur. Alineándote con el saliente elevado sobre el agua, da un salto largo y agárrate al saliente para encaramarte.

08

SIGUE EL PASILLO SINUOSO (matando a los murciélagos) y al final llegarás a un puente y un cristal de grabación. Para encontrar el **Secreto 4**, déjate caer, sujétate al lado, ve a la izquierda y suéltate sobre una roca. Sube y gira a la izquierda para dar con un botiquín grande. Al otro lado del puente hay un mecanismo al que le faltan algunas ruedas dentadas (¡ajá!). Inserta las tres ruedas que hallaste y tira de la palanca que hay al lado. Así abrirás la esclusa del Norte. Antes de zambullirte en el canal, brinca hacia el esqueleto del saliente y toma su escopeta.



SUMÉRGETE AHORA Y BUCEA por el canal. Sal a la superficie en una sala con cartuchos y un botiquín pequeño (**Secreto 5**). Al final llegarás a una sala con un portillo en el techo (inalcanzable sin una inundación) que da a una laguna. Sal a la superficie y recoge los objetos de alrededor de la laguna antes de dirigirte al Este. Sales a un saliente elevado sobre el lecho del río, ahora seco. Salta al extremo de la gran laguna y verás una entrada (en tierra) antes oculta por la catarata. Sal afuera y recorre el pasillo, donde se abre automáticamente una puerta para salir del nivel.

10

Nivel 4: La tumba de Qualopec

Interruptor principal

Consigue la pieza y se abrirá la puerta

04

Mueve el bloque

02

Mueve el bloque

03

Baja rodando

Aparta la pared

07

01

A

05

B

06

Empuja el bloque tanto como puedas

Interruptor principal

¡No te caigas!

Opens door to right

INICIO

FIN

A

B

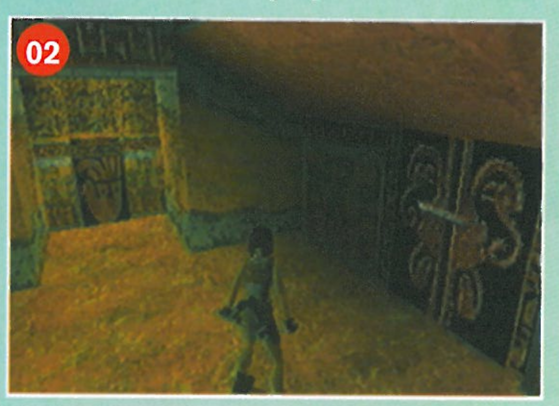
Tira del bloque hacia un lado

Main switch



EN ESTA SECCIÓN debes resolver tres puzzles para abrir las puertas que dan al precioso Scion. Sigue el pasillo hasta la sala de las cuatro salidas; si cruzas la de enfrente, un pedrusco enorme bajará por la pendiente, así que ¡sal de en medio! Dale al interruptor de la pared del Este para abrir la puerta del Norte. Mata a los raptores que te atacan y ve al Norte para hallar un cristal de grabación en un cruce. Cada salida conduce a un puzzle distinto.

VE AL OESTE Y HALLARÁS UNA SALA con un interruptor, pero no lo pulses aún. Cruza la salida y déjate caer a la sala grande.

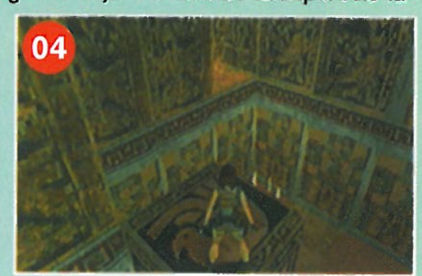


Pasa por la entrada del Sur y ve escaleras arriba para salir sobre la caja junto a la pared del Oeste. Salta desde ahí a la entrada de la derecha.



SIGUE EL PASILLO y tírate al interruptor del suelo que retira la pared junto al interruptor de la anterior sala pequeña. Antes de volver, sube al Oeste y salta desde la caja a la entrada de la derecha. Acciona el interruptor de por allí para mover la otra caja a lo largo de la pared, acercándola a los pinchos.

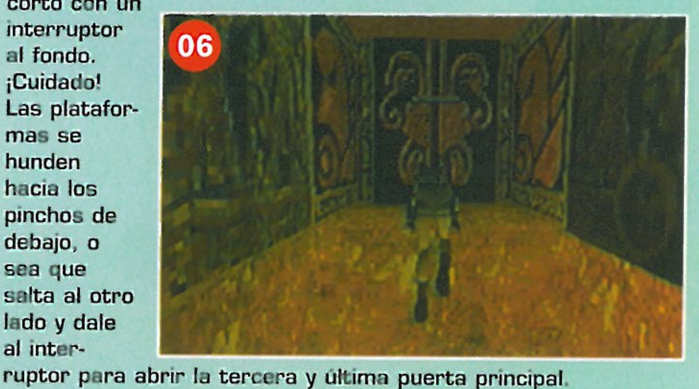
REGRESA A LA SALA PEQUEÑA y dale al interruptor para mover hacia delante la segunda caja. Ve adonde desapareció la pared y sal en el saliente. Ahora has de llegar, mediante las dos cajas, al saliente de enfrente, encima de los pinchos. Pasada la entrada está el interruptor principal que abre una de las tres puertas que lleva al Scion.





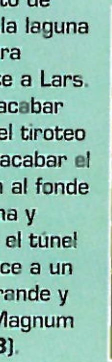
VUELVE AL CRUCE y ve al Norte para hallar una sala con un interruptor. Sin embargo, la plataforma de al lado se derrumba, precipitándote a un foso de lobos. Mata a esas bestias babeantes, sube las escaleras y tira del bloque para separarlo de la pared. Muévelo luego al lado. Recorre el nuevo pasillo para encontrar una sala con un interruptor para una de las tres puertas principales. Tírate del saliente y vuelve al cruce.

YENDO ESTA VEZ AL ESTE, encontrarás una sala con un bloque en la pared. Empújalo hasta revelar otro bloque a la izquierda. Empuja este último bloque para entrar en un pasillo corto con un interruptor al fondo. ¡Cuidado! Las plataformas se hunden hacia los pinchos de debajo, o sea que salta al otro lado y dale al interruptor para abrir la tercera y última puerta principal.



REGRESA A LA SALA DEL PRINCIPIO ya podrás recorrer el pasillo del Sur, donde estaban las tres puertas. Toma el cristal de grabación antes de pasar corriendo los dardos e ir por el pasillo que da a la sala del Vástago. En el pasadizo, sube justo a la derecha del último tubo de dardos, pasa arrimándote junto al ídolo y corre por la sala de las baldosas inestables para tomar los cartuchos del rincón izquierdo (**Secreto 1**). Entonces tírate del saliente, desplázate con las manos al muro exterior y suéltate sobre el suelo de pinchos. Pasa andando (¡no corriendo!) por entre los pinchos y recoge el **Secreto 2** (balas de Magnum) de debajo del saliente donde estabas. Camina por entre los pinchos y sube para salir por la puerta de encima. Al final del pasillo se abrirá la puerta del Este (donde estaba el pedrusco). Ahora debes volver al punto de salida y a la laguna grande para enfrentarte a Lars. Antes de acabar con él en el tiroteo final para acabar el nivel, nada al fonde de la laguna y encuentra el túnel que conduce a un botiquín grande y balas de Magnum (**Secreto 3**).







LIBRO DE RUTA

Nivel 5: El pirulí de San Francis

Tres gorlilas en total

Cierra la puerta

Activa los dos interruptores para poner en marcha el segundo omega

Desciende los diversos niveles y encontrrás 4 puntos de grabación más los interruptores para la sala de las salas de los puzzles

Abre el canal y hace desaparecer el agua

Abre la puerta del final

Caída fatal

Area secreta

Abre la puerta del nivel superior

Pierre llega cuando sales de la sala del gorila

Dispara a los dos leones desde la plataforma derecha

FIN

INICIO

A

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

PARA MATAR CON FACILIDAD a los dos leones del principio, sube a la plataforma larga de la derecha. Empuja el bloque al interruptor omega lejano para abrir la puerta del final del hall.



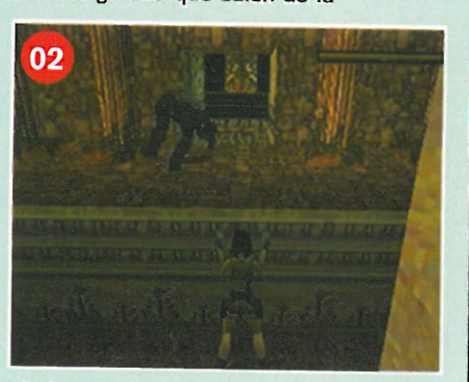
PARA HALLAR UN ÁREA secreta, sube al bloque y salta al pequeño saliente que sobresale del muro del Norte. Brinca a la pendiente de la izquierda, salta otra vez para dar una voltereta de espaldas hacia la pendiente de enfrente, salta y agárrate a la plataforma. Debes repetir el proceso en las cuestas superiores para llegar al área secreta que guarda un botiquín grande y cartuchos de escopeta (**Secreto 1**). Ten cuidado con la plataforma inestable del rincón o acabarás



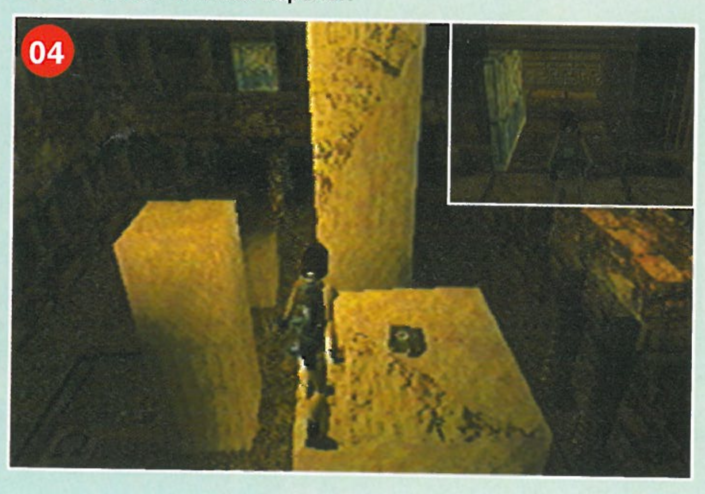
JUSTO AL terminarse el corredor te deslizas por una cuesta hacia el agua. Salta justo antes de llegar al final para caer sobre un saliente pequeño. Da un salto y sujétate a la entrada para conseguir cartuchos y un botiquín pequeño (**Secreto 2**). Nada hacia la primera abertura para pillarte unos cartuchos (**Secreto 3**). Evitando al cocodrilo, nada en dirección Oeste hacia el final del canal para emerger en una laguna. Sal y dale al interruptor para drenar el agua.



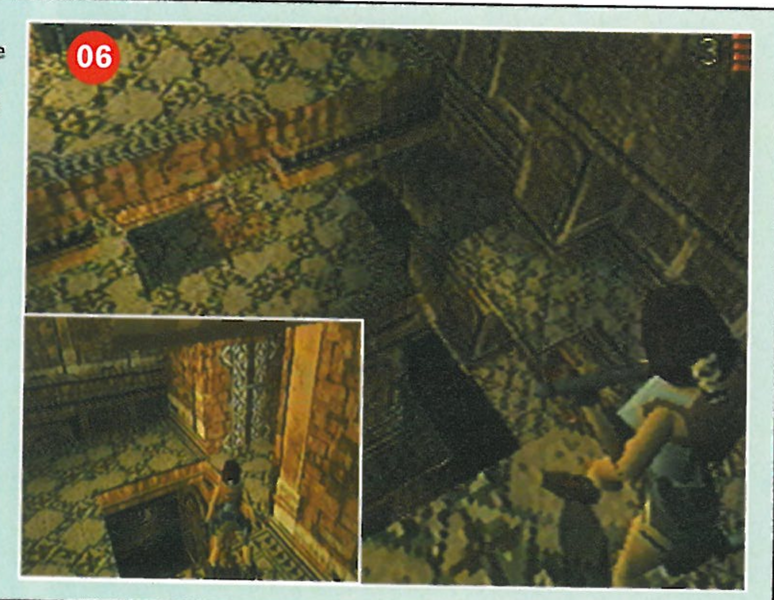
SUBE A LA PLATAFORMA junto a la entrada y vuelve debajo de un salto para disparar a los gorilas que salen de la estancia. Entra en la sala y pulsa ambos interruptores; al pulsar el de enfrente aparecerá un gorila. Regresa al hall principal donde Pierre se pone a dispararte. No dejes de moverte y dispararle para ahuyentarlo. Empuja ahora el bloque hacia el otro interruptor omega para abrir la entrada que hay encima de la pared del Este.



TRAS BAJAR DE NUEVO AL HALL PRINCIPAL, empuja el bloque lo más al Oeste que puedas, súbete a él y salta al pilar cercano. Salta a lo alto del pilar del Sur y hazte con el botiquín grande. Desde aquí puedes brincar a las plataforma del muro del Sur y saltar hacia la entrada superior.



SI VUELVES AL CANAL (disparando al cocodrilo), ya podrás ver un pasillo en el extremo Este que da a la sala principal de puzzles, de múltiples pisos: ¡echa un vistazo abajo! Salta a lo alto del complejo central de plataformas, déjate caer un nivel y acciona el interruptor para abrir la puerta que lleva al puzzle de Thor. Déjate caer otra vez para dar con el primer cristal de grabación de un total de cuatro (úsalos con prudencia) y un interruptor con el que abrir la puerta de Damocles. Déjate caer otro nivel para hallar otro cristal de grabación y unas escaleras que llevan a la puerta de Thor... ¡Esto es chungo! Tras tirar de la palanca para abrir dicha puerta, salta a la derecha para caer en el cuadrado gris que abre la puerta secreta del nivel del fondo. Debes ir rápido para llegar a ella antes de que se cierre. Gira de inmediato a la derecha y corre; al llegar al saliente, rueda por el suelo para que Lara caiga (agárrate al saliente para reducir el daño). Corre hacia delante y usa la misma técnica de la voltereta en el borde. Corre hacia delante, cárgate a los dos murciélagos, déjate caer por el borde (será una larga y dañina caída, te avisamos) para llegar a una puerta secreta y toma el botiquín grande y las balas de Magnum (**Secreto 4**).





Nivel 5 (Continuación)

THOR: AL ENTRAR EN LA SALA OSCURA, pasa corriendo los relámpagos y a través de los pilares. Ojo con la siguiente parte. Debes ponerte en el interruptor omega del suelo durante el tiempo suficiente para que baje un enorme martillo y ¡salir por pies antes de que te estampe contra el suelo! Con un par de segundos debería bastar: tú hazte el chulo hasta que lo actives. Tras el martillo baja un bloque de piedra que puedes empujar al saliente del lado para subirte a él. Empuja el otro bloque del saliente a la plataforma superior del rincón, súbete y échale la zarpa al botiquín pequeño. Cruza de un salto y agárrate al borde del saliente superior para tomar después la llave. Vuelve al hall principal pasando el relámpago.
Déjate caer otro nivel para dar con un cristal de grabación y un interruptor con el que abrir la puerta de Neptuno. Ten cuidado con el pesado de Pierre, que te dispara desde debajo. Salta a la puerta de Damocles.


07

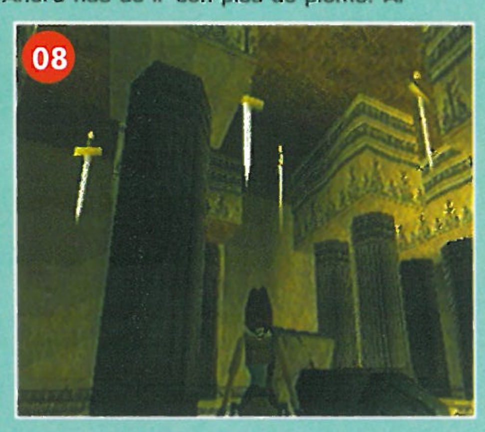
ATLAS: APENAS TE ACERCAS a la entrada, un gorila se lanza contra ti. Salta hacia atrás y fríelo con la escopeta. Ve y pisa el interruptor del suelo para abrir la puerta junto a las barras. Avanza poco a poco cuesta arriba y rueda por el suelo para que el pedrusco empiece a venir. Sal corriendo hacia el foso, tírate a él y salta hacia la pared. El pedrusco pasará sobre tu cabeza sin dañarte y se meterá en el agujero. Uf. Sube la cuesta y trepa al saliente de la izquierda para hacerte con la llave.



De nuevo en el hall principal, sube al nivel más alto por medio de los salientes exteriores para llegar a la puerta de Neptuno.

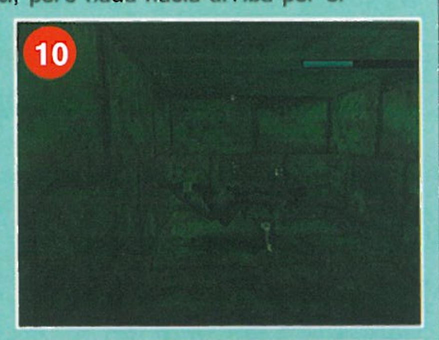

09

DAMOCLES: ECHA UN VISTAZO HACIA ARRIBA y verás innumerables espadas apuntando hacia abajo desde el techo. No te preocupes todavía: tú atraviesa la sala y pisa el interruptor del suelo para abrir la puerta. Entra y toma la llave del bloque. Ahora has de ir con pies de plomo. Al acercarte a la entrada caerá allí una espada. Debes volver por la sala mientras caen las espadas en cuanto estás a tiro. Aquí se pueden usar dos técnicas alternativas: puedes ir mirando hacia arriba e ir despacio por entre las espadas, que deberían caer justo ante ti, o realizar una voltereta doble en el suelo para atraer a cada espada, y retirarte enseguida para ponerte a salvo.


08

De vuelta en la sala principal, desde el escalón más alto que queda cerca de la puerta de Damocles, da un salto y agárrate a la plataforma superior del medio; luego déjate caer de nuevo por el medio. Desde aquí puedes disparar a Pierre, que está en el suelo. Cuando se haya ido, baja al suelo para hallar un cristal de grabación y dale al interruptor para abrir la puerta de Atlas. Sube varios niveles, saltando al exterior si hace falta para llegar a la puerta de Atlas.

NEPTUNO: AL ENTRAR, zambúllete en la laguna y te absorberán hacia el fondo. El tiempo es vital. Verás una puerta cerrada ante ti, pero nada hacia arriba por el agujero del techo para hallar una palanca que accionar. Regresa a la puerta —ahora abierta — y toma la llave antes de subir de vuelta por el pozo profundo que da a la laguna: si va rápido, puedes hacerlo sin que se te acabe el aire.


10

Ahora que ya tienes las cuatro llaves, desciende de nuevo por los niveles como antes. Oirás el rugido de un par de leones que han soltado abajo del todo, así que dispárales desde arriba antes de bajar. Inserta ahora las cuatro llaves en las cerraduras junto a la puerta para quitar los cuatro pestillos. Crúzala para completar el nivel.





Nivel 6: El coliseo

Abre las barras

Abre la puerta

Abre la puerta del Noroeste

Salta al hoyo

Escala hacia la zona secreta

FIN

Abre la puerta

Salta abajo desde la segunda repisa

05

06

07

03

10

A

Abre las otras barras

A

04

01

02

INICIO

Abre la otra puerta de la arena

08

09

Abre la puerta de la esquina Nordeste

Abre la puerta de la esquina Suroeste

Abre la puerta de detrás del balcón del emperador

Abre las barras del balcón del emperador

Pierre aparece al principio, en cuanto abras la puerta del Nordeste

Empuja el primer bloque y tira del segundo



LIBRO DE RUTA

Nivel 6 (mapa pág. anterior)

MATA AL COCODRILO de la laguna antes de zambullirte y nadar a la siguiente zona, donde hay dos leones. Ve saltando al exterior para dispararles, sumergiéndote de nuevo si se acercan demasiado.


01

VE A LA IZQUIERDA del edificio (ojo con un tercer león) y trepa por las rocas del rincón. Salta al edificio. Ve por el primer saliente para dar con un botiquín grande, antes de volver y subir al de encima.


02

VE HACIA ATRÁS y podrás saltar a las rocas que dan al foso de cocodrilos. Desde este saliente deslízate por la pendiente y salta cuando llegues al final para caer sobre un pequeño saliente. Busca a la izquierda del agua un pasillo oculto; da un salto largo hacia él para agenciarte unos cartuchos (**Secreto 1**). Luego desplázate con las manos por la hendidura de encima del foso y sube para encontrar más cartuchos (**Secreto 2**). Sigue subiendo a la derecha para dejarte caer sin peligro al otro lado del foso. Sube a la entrada, sigue el pasadizo y tírate junto a la puerta del interior del edificio. Ve a la derecha y escaleras arriba para llegar al coliseo.


03

TEN CUIDADO CON PIERRE en cuanto aparezcas. Dispárale un rato para asustarlo y luego mata a los animales de la arena antes de dejarte caer. Cruza la puerta de la izquierda que hay en la pared del fondo, mata a los dos leones y acciona el interruptor. Sal por el otro pasillo, que te lleva al foso. Cárgate los leones que estén cerca antes de salir de ahí.


04

DIRÍGETE AL SUR siguiendo el camino de las rocas (¡ojo con el foso de pinchos!) para hallar la puerta que has abierto. Aquí debes resolver un puzzle. Pisa el interruptor del suelo que hay a la derecha para abrir ambos grupos de barras durante unos instantes. Corre a meterte en la sala de la izquierda y dale al interruptor para abrir una puerta en la otra. Tienes el tiempo justo para llegar allí antes de que se cierre. Pulsa el interruptor que tiene detrás para abrir la puerta de metal de la salida.


05

06

CRÚZALA Y SIGUE EL PASILLO más allá de los pinchos para encontrar un cristal de grabación. Sigue adelante y hacia arriba para salir en las rocas del lado Sur de la arena. Desde aquí puedes dar un salto largo en diagonal para llegar a las dos rocas inclinadas. Desde el borde más cercano, salta y agárrate al balcón del emperador, al Norte. Dentro hay un par de gorilas, así que ten las pistolas a punto. Al fondo hallarás otra sala con un bloque del que deberás tirar para separarlo del muro. Detrás de él hay un interruptor que abre una puerta en el rincón Sudoeste del coliseo. En la sala del rincón donde hay montones de pilares, acércate a uno de ellos y oirás que se abre una puerta. Si miras arriba verás una plataforma de dos bloques; da un salto al más pequeño, una voltereta a la derecha, un salto atrás y una voltereta izquierda. Salta adelante y cruza corriendo la puerta para dar con el **Secreto 3:** dos botiquines grandes, balas de Uzi ¡y las Magnums!

07

CRÚZALA, SIGUE ADELANTE y se cerrará una puerta detrás de ti. Delante hay un pedrusco a punto de bajar rodando por la pendiente y aplastarte. Sólo has de tirarte al foso y pasará por encima de ti. Sube y sigue el pasillo para hallar un interruptor que abre una puerta en el rincón Noroeste del coliseo, antes de deslizarte por la pendiente.
Al loro: Pierre ha vuelto, así que ve disparando desde lejos hasta que desaparezca.

CRUZA LA PUERTA del rincón Noroeste para encontrar una sala llena de plataformas. Salta entre ellas para subir hasta el interruptor y abrir así la puerta superior del rincón Nordeste del coliseo.


08

BAJA CON CUIDADO antes de dirigirte hacia la puerta abierta, y trepa para llegar a la sala en la que hay una laguna y un interruptor (que abre la puerta de detrás del balcón del emperador). Nada por el canal, sal y empuja varias veces el bloque de la pared para alcanzar una pequeña sala. Tira de otro bloque para dar con una llave que tiene detrás. Vuelve al balcón del emperador (usando la ruta anterior) y cruza la puerta recién abierta de la sala de detrás para obtener un cristal y un botiquín pequeño.


09

ABRE LA PUERTA de la sala del emperador. Zambúllete y pasa nadando al cocodrilo para hallar un portillo en el techo. Sube para cruzarlo y sal de la pequeña laguna para darle al interruptor que abre la puerta del final del canal. Crúzala a nado para completar el nivel.


10



Nivel 7: Palacio de Midas

La mano de Midas convierte las barras en oro

Abre la puerta del jardín

Bajo el tejado

¡Graba!

Área secreta

En el canalillo de agua

Nivel inferior

En la repisa

Levanta las plataformas de la sala principal

Nivel medio

Tira del bloque

Cruza rápido antes de que vuelvan las llamas

Abre la puerta

Salta a la zona secreta

Tira del bloque

Los combos abren las cuatro puertas

Inserta las barras de oro para abrir la salida

INICIO

FIN

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12



LIBRO DE RUTA

Nivel 7 (mapa pág. anterior)

COMIENZAS EL NIVEL EN UNA LAGUNA GRANDE. Sal de ella y dispara a los gorilas que encuentres antes de enfilar el pasillo del Norte. Dispara al cocodrilo que hay allí, sube las escaleras y ve por otro pasadizo para legar a una sala con pilares y un edificio al otro extremo. Pela a los tres gorilas que te atacan.

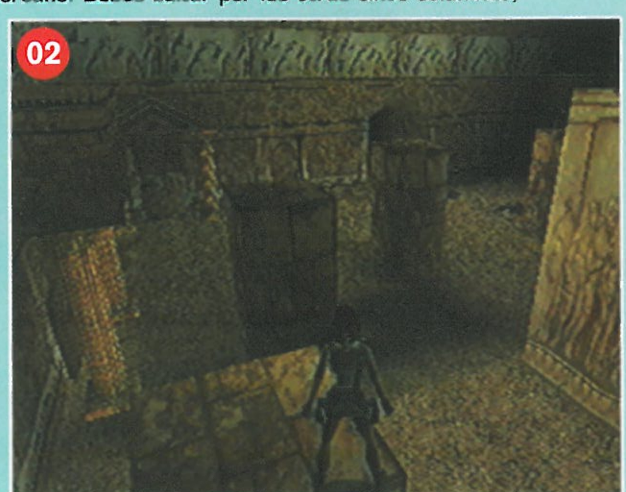


EN ESTA SALA HAY CUATRO PUERTAS, cada una de las cuales se abre activando la combinación correcta de los cinco interruptores del edificio. Para llegar ahí arriba, sube por los bloques del rincón Sudeste y salta al pilar más cercano. Debes saltar por las otras cinco columnas, agarrándote a la cuarta y la sexta. Por suerte sólo has de hacer esto una vez: cuando llegas a los interruptores puedes dejarte caer por el hueco del suelo para hallar un interruptor que abre la puerta de debajo.

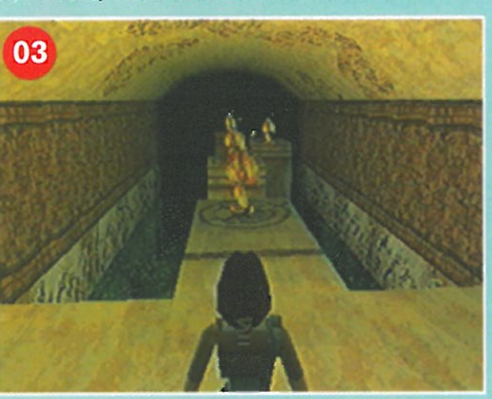
Las combinaciones de interruptores que abren las puertas (tal como indican los símbolos de encima de cada una) son:

DUUUU Puzzle del fuego
UUDUD Puzzle de los pinchos
UUDDU Puzzle de la avalancha
DUUUD Sala de la barra de oro

Ten en cuenta que abriendo algunas puertas puedes soltar más animales a la sala principal.

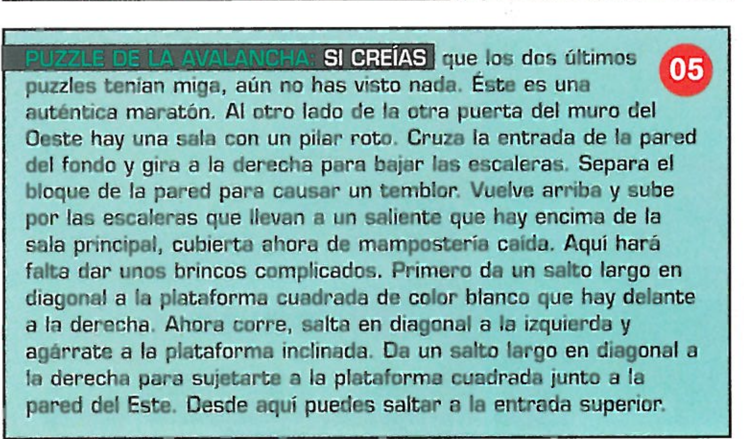


PUZZLE DEL FUEGO: CRUZA LA PUERTA de la pared del Sur para llegar a un canal de agua con plataformas en llamas. Primero cárgate las dos ratas del agua y luego toma el cristal de grabación. Ahora viene lo chungo. En cuanto pisas ante la primera plataforma ardiendo, las llamas se extinguen temporalmente: debes saltar al otro extremo antes de que vuelvan. Aquí hace falta correr y saltar por las plataformas sin detenerse para nada. Para ello debes girar en el aire a fin de que al tocar suelo empieces a correr de inmediato hacia el siguiente salto. Haciendo uso de esta técnica, salta desde el medio de cada plataforma hasta llegar a la penúltima. En ella tendrá que saltar desde el borde para asirte a la última plataforma, encararmarte enseguida y pasarla. Toma la barra de plomo y el cristal de grabación antes de volver nadando.



PUZZLE DE LOS PINCHOS: CRUZA LA PUERTA DE LA PARED del Oeste para encontrar una sala llena de pinchos con plataformas entre ellos. Pasa corriendo por el hueco y por la salida del Norte. Tira del bloque para separarlo de la pared y acciona el interruptor de detrás para elevar todas las plataformas por encima de los pinchos. Ve arriba y salta desde el saliente a la primera plataforma. Salta por las plataformas para llegar a la entrada superior del rincón Noroeste. Cuidado: hay un gorila por ahí. Fríelo a quemarropa con la escopeta o bien vuelve de un salto a la plataforma anterior para dispararle desde ahí. Pilla la barra de plomo y salta al suelo, esquivando con tiento los pinchos.





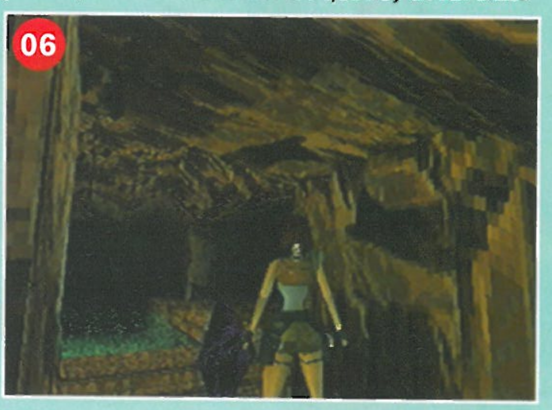
PUZZLE DE LA AVALANCHA: SI CREÍAS que los dos últimos puzzles tenían miga, aún no has visto nada. Éste es una auténtica maratón. Al otro lado de la otra puerta del muro del Oeste hay una sala con un pilar roto. Cruza la entrada de la pared del fondo y gira a la derecha para bajar las escaleras. Separa el bloque de la pared para causar un temblor. Vuelve arriba y sube por las escaleras que llevan a un saliente que hay encima de la sala principal, cubierta ahora de mampostería caída. Aquí hará falta dar unos brincos complicados. Primero da un salto largo en diagonal a la plataforma cuadrada de color blanco que hay delante a la derecha. Ahora corre, salta en diagonal a la izquierda y agárrate a la plataforma inclinada. Da un salto largo en diagonal a la derecha para sujetarte a la plataforma cuadrada junto a la pared del Este. Desde aquí puedes saltar a la entrada superior.

05






JUSTO AL OTRO LADO hay un cristal de grabación en un saliente: tómalo. En el otro extremo del saliente verás una laguna grande en forma de T y con gorilas a su alrededor. Dispárales a ellos y a los murciélagos que vienen hacia ti antes de realizar un salto largo hacia el lado de la laguna. Para llegar a un área secreta, cárgate a los dos cocodrilos de la laguna, nada por el canal subacuático, sal al Norte y salta por las rocas inclinadas que hay en los lados Oeste y Sur de la laguna; encontrarás un botiquín pequeño y balas de Magnum en el rincón de la izquierda (**Secreto 1**).



SALTA AHORA EN DIAGONAL AL RINCÓN para alcanzar la sección del Oeste. Cárgate a los dos gorilas que atacan (a poder ser con la escopeta). Al otro lado del precipicio, al Norte, hay un saliente con un botiquín grande. Da un buen salto largo justo desde el borde y agárrate a él. Píllate el botiquín antes de subir de lado hacia la izquierda. Al final puedes correr y saltar de vuelta a la roca del otro lado. Sigue el pasillo, pero ten cuidado con las baldosas inestables junto al botiquín grande.



YA CON LAS TRES BARRAS, dispara a los animales de debajo desde el tejado del templo antes de bajar. Toma el botiquín grande y cruza la puerta del templo para dar con otro cristal de grabación y un interruptor con el que abrir la puerta del jardín. Poniendo atención por si hay gorilas escapados, vuelve a la laguna y toma la salida del Sur para entrar en el jardín. Desde la pared del rincón Noroeste, salta al tejado del edificio pequeño. Toma el botiquín grande y pasa por la entrada para hallar la sala de Midas. NO te subas a la mano. Ponte ante ella y usa cada una de las barras de plomo para convertirlas en oro. Al volver, ve al rincón derecho del jardín, junto a la puerta de entrada, camina despacio a la derecha, tras el árbol, para dar con un interruptor oculto que abre la puerta de la derecha. Crúzala y pasa a saltos por las puertas que se abren y cierran para encontrar cartuchos, balas de Magnum y un botiquín pequeño (**Secreto 2**).



REGRESA A LA LAGUNA PRINCIPAL y déjate caer (agarrándote hacia atrás) desde el extremo cercano de la ramificación izquierda de la T, para encontrar otra área secreta con un botiquín pequeño, cartuchos de escopeta y balas de Uzi (**Secreto 2**). Sal de un salto y mata al gorila que está en las arcadas de debajo de la laguna.

07

ACABARÁS SALIENDO A UN SALIENTE de encima de la laguna en la que empezaste este nivel. Liquida al león que te ataca (y a todo animal que haya debajo), pero, hagas lo que hagas, ¡NO CAIGAS! Sigue el saliente hasta un pasillo que lleva a un saliente sobre una sala grande (al Oeste de la laguna). Con mucho cuidado, da un salto largo a la plataforma del Sur. Cruza la entrada para hallar una laguna pequeña. Zambúllete, nada más allá del cocodrilo y salte por el otro lado.

09

SIGUE EL PASILLO para salir a un saliente cerca del tejado de un templo. Salta y toma la barra de plomo y el cristal de grabación. ¡Uf!



AHORA REGRESA A LA SALA de los cinco interruptores y usa la combinación para abrir la puerta junto a la pared del Norte. Dispara al león que se escapa. Ve hacia arriba y sube por las escaleras al balcón que tiene cartuchos de escopeta y un cristal de grabación. Luego encamínate por el Norte a la sala de los tres huecos. Usa una barra de oro para cada hueco a fin de abrir la puerta con la que se sale del nivel.



LIBRO DE RUTA

Nivel 8: El depósito

Escala hacia el interruptor de la puerta

Plataforma superior (inundada)

Abre la puerta

Tira para ver la salida

Abre la puerta

FIN

Abre la puerta (inundada)

¡Cuidado!

Cerrojo de oro

Cerrojos de plata

Inunda la sala

05

08

11

10

04

09

06

03

02

07

01

Canal submarino secreto

Cerrojos

Aparece cuando llegas a la repisa del botiquín

Difícil de ver

Escala hacia la zona secreta

INICIO

Empuja el bloque bajo el interruptor junto a la pared

Abre la puerta y la trampilla





VAS A CARGARTE una cisterna descomunal, y para ello necesitarás dos llaves oxidadas, dos llaves de plata y una de oro. Déjate caer nada más empezar y cárgate a la rata. Empuja dos veces el bloque de la pared y luego a la derecha, junto al interruptor de la sala contigua. Acciónalo para abrir una puerta de metal y la trampilla que hay cerca. Mata a las ratas y recoge el botiquín pequeño antes de tirarte.



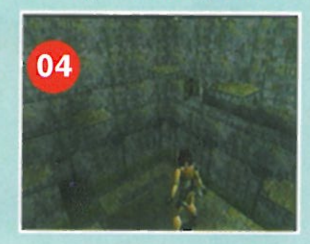
AL OTRO LADO DE LA SALIDA está el amplio hall principal, con pasarelas encima de una laguna. Dispara a las ratas y a los cocodrilos de debajo. Ve al lado Este del hall, escaleras arriba y al extremo superior de la cuesta (hay un cristal de grabación en el saliente de encima). Salta a la pasarela del Sur. Corre por la parte superior de la pasarela —o bien sube por el saliente— para hallar unos cuantos cartuchos de escopeta. Al final, junto a la pared del Sur, está la primera llave oxidada.

AHORA DÉJATE CAER y sube las escaleras para saltar a la plataforma donde empezaste. Brinca a la sección del medio y a la puerta izquierda de la pared del Oeste. Ábrela con la llave oxidada para entrar en un hall con una serie de pasarelas que la atraviesan. Mata a los dos gorilas y sube a la pasarela junto a la puerta.



Corre, salta a la siguiente pasarela y luego a la próxima para hacerte con un botiquín grande. En este instante volverá Pierre, así que es momento para un nuevo tiroteo. Sigue saltando por las pasarelas hasta asirte al último saliente superior.

AHORA TREPA HACIA LA DERECHA para hallar un corredor que da al foso de cocodrilos. Dispara a esas lagartijas de debajo antes de descender al suelo.
Toma el cristal de grabación del saliente, sube a la plataforma del rincón y salta a la siguiente. Brinca a la plataforma junto a la puerta y luego a la del muro del Este. Tírate a la plataforma adyacente y sube hacia la izquierda por el saliente para llegar a la entrada. Dale al interruptor para abrir la puerta, que da a una sala con pinchos. Mata a las ratas de debajo antes de saltar en diagonal por encima de los pinchos.



TÍRATE AL CANAL y a una sala con una laguna que alberga una llave de plata tras una puerta de metal. Sube saltando por los escalones y las plataformas para accionar el interruptor del rincón Noroeste y abrir así la puerta. Baja otra vez y toma la llave. Salta ahora a la laguna y nada por el canal para regresar a la laguna del hall principal. Aquí puedes hallar un área secreta con balas de Magnum (**Secreto 2**) si recorres el canal del lado Oeste.



AHORA ES MOMENTO de abrir las esclusas. Vuelve a lo alto de la cuesta y salta a la pasarela del Norte. Sube al pilar del cristal de grabación y salta al balcón. Escaleras arriba, saca las pistolas para la reaparición de Pierre (¿no se rinde nunca, el tipo éste?). Baja al nivel inferior y dispara para ahuyentarlo. Subiendo por las plataformas del lado Sur de la sala, junto al botiquín pequeño, puedes encontrar un área secreta con cartuchos de escopeta y otro botiquín pequeño (**Secreto 1**). En el lado Norte se hallan un botiquín grande y más cartuchos. Al fondo de la sala hay un interruptor: acciónalo para inundar el hall principal.

TÍRATE AL AGUA Y, ESQUIVANDO al cocodrilo, recorre a nado el canal del rincón Sudeste para emerger en otra laguna. Sal enseguida para evitar a la rata y cárgatela desde tierra. Sube las escaleras, salta a la plataforma del rincón y luego a la de la segunda llave mohosa. Pasa por la salida muy despacito y dispara a las ratas del pasillo de debajo. Ahora ¡mucho ojo!: debajo hay una caída fatal. Baja de un salto hacia atrás y agárrate al saliente, subiendo por la izquierda antes de dejarte caer sin peligro.



TRAS DESLIZARTE por la pendiente saldrás de vuelta al hall principal inundado. Regresa ahora por el canal subacuático a la laguna del Norte. Ahora que ha subido el nivel del agua, puedes alcanzar el interruptor (bajo el agua) para abrir la puerta de debajo que lleva a la segunda llave de plata. Una vez en tu poder, la puerta de detrás se abrirá y te permitirá volver directamente al hall principal.

SIN BAJAR LA GUARDIA, sal del agua y dispárale. Ve a la puerta superior de la derecha de pared Oeste y ábrela con la llave oxidada. Detrás hay un canal: zambúllete y nada hacia abajo a la izquierda para entrar en una cámara. Nada luego por un canal de la pared de la derecha para dar con un pequeño botiquín y la llave de oro; en cuanto la recoges se abre la puerta que da al hall principal. Sube por las escaleras a las puertas de plata, gira a la izquierda y empuja el bloque. Entra y salta al saliente para consguir el **Secreto 3**.



SUBE POR LAS ESCALERAS al balcón del Norte y abre ambas puertas de plata (una detrás de la otra) para encontrar la sala del cerrojo de oro (sobre la puerta de enfrente). Salta al saliente de delante mediante la plataforma de la pared del Este (donde hay un cristal de grabación). Da un salto largo hacia el cerrojo de oro; al caer aparecerá un gorila, así que tírate otra vez y sube de nuevo al saliente de enfrente para dispararle. Pasa de un brinco una vez más y usa la llave de oro en el cerrojo para abrir la puerta de debajo. Dos leones escaparán, así que cárgatelos desde arriba (más vale saltar al saliente de enfrente) antes de descender.

AL OTRO LADO DE LA PUERTA hay un gran vestíbulo. Es mejor pasar por los lados, ya que en la sección del medio hay plataformas inestables con pinchos . En lugar de accionar el interruptor de la pared del fondo (que libera algunos leones), tira del bloque de detrás para revelar la salida del nivel. Déjate caer ¡y no te preocupes por los gritos de terror de Lara!

Nivel 9: Tumba de Thiocan

La palanca submarina rebaja el nivel del agua

Abre la puerta

INICIO

Dos arriba

04

01

Usa la llave de oro

Cuchilla-péndulo

Inunda el hoyo

Inunda la sala

Debajo del bloque flotante

02

(Debajo) Invierte el flujo

Tira del bloque y sube

03

Secreto 1

05

Puertas

Puertas

Empuja hacia los paneles

06

Cárgate a Pierre y ganarás Magnums

Usa la llave de oro

FIN

La estatua ataca

Secreto 2

(Debajo) Cruza nadando el canal

07

Abre la puerta bajo el templo

VE NADANDO HASTA el final del canal subacuático, sumérgete y vuélvete para encontrar una palanca: tira de ella para bajar el nivel del agua. Sal a la superficie y dale al interruptor para abrir la puerta. Atrae fuera al cocodrilo antes de saltar al otro lado del agua para dispararle sin peligro. En la sala cuadrada, sube por los bloques y salta a la plataforma alta de en medio. Esquiva los dardos corriendo a la derecha, salta al siguiente saliente de delante y da un salto largo al saliente del otro rincón. Sube y usa el interruptor para inundar la sala.



NADA POR DEBAJO del bloque flotante de color blanco para hallar un botiquín. Súbete al bloque flotante y métete corriendo en el túnel para encontrar otro canal con agua. Sumérgete para hallar un interruptor que invierte la corriente. Sal a por aire antes de ser arrastrado por el canal. Sal al final y tira del bloque de debajo del saliente para subir. Encarámate por los salientes hasta lo más alto y aparecerá Pierre por el túnel de arriba a la derecha. Da un salto largo al otro lado para guardar la partida.



RECORRE AHORA EL TÚNEL SUPERIOR derecho para hallar unas puertas de metal que se abren y cierran; ¡son letales! Aléjate un paso de ellas y empieza a correr para pasarlas en cuanto se hayan cerrado. Al bajar al final de las escaleras, dispara al cocodrilo y desciende al foso grande. Toma cartuchos y balas de Magnum y pisa luego cada uno de los tres paneles de borde gris del suelo (mira hacia abajo desde las escaleras para verlos mejor) a fin de abrir una puerta en el rincón que lleva al Secreto 1. Entra y gírate para ponerte de cara a la puerta. Salta a la izquierda y aguanta el botón para dar múltiples saltos hacia los cartuchos y un botiquín. Vuelve escaleras arriba, pasando por las puertas que se abren y cierran, hasta llegar a la sala alta. Brinca al saliente donde estaba el cristal de grabación. Salta con cuidado más allá de la cuchilla oscilante para hacerte con los cartuchos. Vuelve y da un salto largo (pasando de nuevo la cuchilla) hacia el túnel de la izquierda que conduce a un saliente muy por encima del foso del cocodrilo. Desplázate con las manos por la hendidura y ve por el túnel para hallar un interruptor que anega el foso. Tírate al agua y nada hasta el saliente del rincón Sudoeste. Cárgate a la rata y tírate al agua de detrás de ella.



NADA HASTA LA SIGUIENTE SALA, sal fuera y pela al león. Entra en el túnel del fondo, usa el interruptor para abrir la puerta y guarda la partida. Mata a los dos gorilas de encima antes de saltar ahí arriba. Brinca ahora sobre el hueco hacia la grieta a la izquierda de la puerta. Desplázate con las manos y sube a la sala para hacerte con la llave de oro. Tírate de vuelta abajo (¡ojo con los pinchos!) y cruz el canal de los bloques: inserta la llave de oro en la cerradura para que floten hacia la superficie. Realiza una serie de saltos para alcanzar el otro extremo. Toma el botiquín y cruza la puerta.



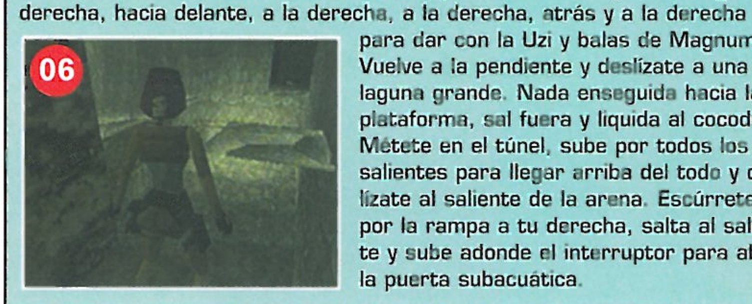
EMPUJA EL BLOQUE QUE HAY entre los pilares hacia cada uno de los cuatro paneles del suelo (tienen una escritura) para abrir diferentes puertas (sube enseguida al bloque de inmediato para evitar a los animales que quedan sueltos). Toma los objetos de las salas pequeñas, pero ten cuidado con la trampa del pedrusco: pasa corriendo más allá del botiquín para evitar los dos pedrolos y píllate la llave oxidada. Para llegar a la puerta superior, empuja el bloque que hay ahí cerca y calcula bien para pasar corriendo las puertas móviles y hacerte con el botiquín y la llave oxidada. Usa ambas llaves mohosas para abrir la puerta cerrada y guarda la partida.



ZAMBÚLLETE Y NADA POR EL CANAL hasta la laguna del templo. Nada bajo el templo para encontrar un túnel oculto que da a una sala con un cristal de grabación y un interruptor que abre la puerta del templo. Vuelve nadando afuera y sal del agua. Ahora viene la sorpresa desagradable: al acercarte a la puerta del templo, la estatua de la izquierda cobra vida y empieza a tirarte bolas de fuego. La mejor técnica es cruzar corriendo la puerta y dispararle desde la siguiente sala (o ignorarlo sin más). Pasados los pilares, aparece Pierre y se pone a dispararte. Esta vez puedes matarlo al fin y hacerte con sus Magnums, su llave de oro y su pieza del Vástago. Sube al saliente de encima y píllate el botiquín y las balas de Magnum. Usa la llave de oro para abrir la salida de debajo.



DESLÍZATE POR LA PENDIENTE pero, justo antes del final, ve dando saltos a la izquierda para descubrir una sala secreta. Debes saltar por un grupo de plataformas inestables para llegar al Secreto 2. Gírate de forma que el costado derecho de Lara esté frente a la primera baldosa y salta luego a la derecha, hacia delante, a la derecha, a la derecha, atrás y a la derecha para dar con la Uzi y balas de Magnum. Vuelve a la pendiente y deslízate a una laguna grande. Nada enseguida hacia la plataforma, sal fuera y liquida al cocodrilo. Métete en el túnel, sube por todos los salientes para llegar arriba del todo y deslízate al saliente de la arena. Escúrrete por la rampa a tu derecha, salta al saliente y sube adonde el interruptor para abrir la puerta subacuática.



CONTINUARÁ... La guía de *Tomb Raider* terminará en el próximo número de *PlanetStation*. ¡No te lo pierdas!

CONCURSO

¡TE REGALAMOS POINT BLANK 2!

ENCUENTRA LOS **30 NOMBRES DE PERSONAJES** DE VIDEOJUEGOS PARA PLAYSTATION QUE HAY EN ESTAS DOS SOPAS DE LETRAS (15 EN CADA UNA) Y LAS LETRAS RESTANTES (QUE NO FORMEN PARTE DE NINGÚN NOMBRE) TE DARÁN LAS **2 FRASES** QUE DEBES ESCRIBIR EN EL CUPÓN PARA PARTICIPAR EN EL CONCURSO.

Entre todos los que tengan la agudeza visual y la paciencia necesarias para hallar los 30 nombres y, por lo tanto, las 2 frases resultantes (las letras están ordenadas y sin espacios entre las palabras, obviamente) sortearemos 10 ejemplares de *Point Blank 2*. ¡Anímate a participar!

1>

A	U	N	Y	D	E	N	N	E	K	N	O	E	L	Q
A	E	N	I	T	N	E	L	A	V	L	L	I	J	U
V	E	E	S	H	T	T	E	P	A	S	A	T	I	N
O	E	L	M	P	E	I	P	O	N	O	E	S	F	A
K	E	L	J	S	A	I	G	C	C	I	L	Y	T	M
I	U	A	O	Y	E	A	H	E	H	H	A	H	E	R
N	Q	U	H	C	C	K	H	A	R	U	O	S	U	E
R	S	Q	N	H	D	U	A	R	C	W	N	C	O	D
U	E	S	N	O	N	J	L	A	R	H	O	L	E	I
O	T	C	Y	M	O	I	M	P	E	N	I	O	I	P
K	R	S	C	A	A	X	I	R	E	T	S	A	D	S
A	O	T	A	N	E	P	O	T	O	R	I	F	E	S
N	F	D	G	T	R	A	S	D	E	S	A	H	O	G
N	A	R	E	I	E	K	A	N	S	D	I	L	O	S
A	A	G	U	S	S	T	O	Y	A	T	I	R	O	S

2>

E	N	L	S	O	N	G	O	K	U	U	G	A	R	D
E	A	C	O	R	D	A	A	R	D	N	U	L	A	D
R	S	M	A	I	L	L	I	W	A	N	I	N	M	U
N	O	S	A	M	Y	R	R	A	H	N	T	E	I	K
M	D	L	E	P	L	A	N	E	A	T	M	S	S	E
T	E	A	U	T	S	I	S	M	O	I	N	Y	T	N
G	A	G	M	C	E	E	R	O	C	S	H	O	E	U
P	A	H	A	O	K	E	L	H	P	R	A	H	R	K
A	Z	L	O	M	B	Y	A	U	C	H	P	U	D	E
A	N	D	O	M	A	E	L	O	C	A	I	E	O	M
S	T	E	O	S	L	N	D	U	R	R	I	T	M	S
F	R	B	U	O	T	A	N	A	K	Y	E	D	I	O
D	E	L	W	A	S	E	P	C	U	E	P	H	N	A
E	L	E	A	D	E	P	P	O	I	N	T	S	O	B
L	N	A	N	K	A	T	F	O	R	C	A	R	A	L

PLANETSTATION Y GameSHOP SORTEAMOS 10 EJEMPLARES DEL SHOOT'EM-UP MÁS TRONCHANTE DEL MERCADO. RESUELVE ESTOS PASATIEMPOS PARA DESCUBRIR LAS DOS FRASES OCULTAS Y REENCUÉNTRATE CON LOS PISTOLEROS DAN Y DON.

RELLENA EL CUPÓN, RECÓRTALO Y ENVÍALO A:

CONCURSO POINT BLANK 2
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
C/ JOVENTUT, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT

BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 30 de septiembre en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 13 de *PlanetStation*.

FRASE 1 ____________________

FRASE 1 ____________________

Nombre ____________________

Dirección ____________________

Teléfono ____________________



SUSCRÍBETE, APÚNTATE, HAZTE SOCIO, ÚNETE AL CLUB... LLÁMALE COMO QUIERAS, PERO SOBRE TODO...

¡NO TE QUEDES SIN TU *PLANET*!



INFÓRMATE EN EL **936 544 061**







ADEMÁS, TE REGALAMOS 2 REVISTAS (¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!) Y UN MANDO PARA PLAY DE MARCA *PLANETSTATION*.

DURANTE UN AÑO RECIBIRÁS LA REVISTA CADA MES EN TU CASA, CON SUS PROMOCIONES Y REGALOS, POR TAN SÓLO ¡4.950 PESETAS! Y CON EL PRIMER ENVÍO, ¡EL MANDO DE REGALO!

Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

ADEMÁS, TE AHORRARÁS UN 15% SOBRE EL PRECIO DE PORTADA ¡PAGA 10 REVISTAS Y TE REGALAMOS 2!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A STATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:
Apellidos:
Dirección: Nº: Piso:
Código postal: Población:
Provincia:
Teléfono:

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular:
Caducidad:
Firma:

Domiciliación bancaria

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Calle
Nº Código postal
Población
Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y nº de control) (Nº de cuenta o libreta de la sucursal)

Nombre del titular:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

, a de de 199
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: **Comercial Atheneum**
Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

Periféricos

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes altavoces cables mandos tarje

VIPER PRO GRIP SHOCK



Fabricante:	**Blaze**
Distribuidor:	**Ardistel**
Precio:	**3.995 pesetas**

El alud de nuevos mandos analógicos que intentan diferenciarse del oficial en pequeños detalles es inagotable. El último en llegar a nuestra Redacción es este nuevo modelo del fabricante británico Blaze, que presenta dos rasgos principales de identidad: un original control digital y un diseño externo bastante particular.

El Viper Pro Grip Shock ha sustituido la cruceta de direcciones tradicional por un mando relativamente parecido a un *stick* (o champiñón) analógico. En general, el resultado es muy bueno; nunca habríamos pensado que fuera posible notar tan poca diferencia entre el control digital y el analógico en *Metal Gear Solid*, por ejemplo. Y para jugar con títulos como *Resident Evil 2* o *Tenchu* –que no soportan el uso del champiñón– esta "*cruceta* digital" es una auténtica gozada.

Por otra parte, las ocho posiciones del control digital quedan claramente delimitadas durante el uso del mando por unos sonoros 'clics' mecánicos, lo que resulta de bastante ayuda a la hora de realizar combos en *Tekken 3*, por ejemplo.

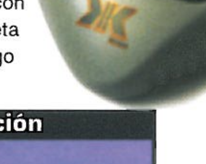
En cuanto a la función de vibración, es una de las mejores que hemos visto en un mando no oficial. El Viper Pro ha superado con muy buena nota la prueba de la escena del helicóptero en *MGS*, por lo que difícilmente se podría pedir más en este sentido.

Por último, hay que destacar el material antideslizante que recubre los cuernos de este pad: un detalle que agradecerán quienes tengan unas manos especialmente sudorosas.

puntuación



40X MEMORY CARD



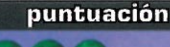
Fabricante:	**King Kross**
Distribuidor:	**I-Man**
Precio:	**5.990 pesetas**

¿Querías bloques de memoria? ¡Pues toma 600 tazas! Nada menos que 40 páginas de 15 bloques cada una es lo que ofrece esta curvilínea tarjeta que luce además un magnífico indicador digital. El manejo es la mar de sencillo: para cambiar de página de memoria sólo hay que pulsar una combinación de dos botones.

El único problema es que la tarjeta utiliza compresión de datos, por lo que no es tan fiable como las convencionales. ¿Qué significa esto *exactamente*? Muchos usuarios de tarjetas multibloque con compresión lo han comprobado en sus propias carnes: en el momento más inesperado, una tarjeta que use esta tecnología puede tener un *pequeño* lapsus y perder la información almacenada.

Hay que decir que esto no ha sucedido durante las pruebas a las que hemos sometido este producto, pero dada la gran preocupación que mostráis muchos lectores en vuestras cartas, queremos advertir de que este contratiempo no es imposible. Y esto no tiene nada que ver con el hecho de que la tarjeta sea oficial o no: el riesgo está en la compresión.

puntuación



VIBRATION FOR PLAYSTATION

Fabricante:	**Desconocido**
Distribuidor:	**Hypnosys**
Precio:	**3.990 pesetas**

Un nombre rarísimo para un controlador extravagante: se trata de un mando Dual Shock que sustituye los *sticks* analógicos por un minivolante. Las funcionalidades de este dispositivo son correctas; la sensibilidad del minivolante es buena y los botones responden bien, aunque hace falta tener dedos de pianista para alcanzar los botones R y L.

Es evidente que el diseño del VFP sigue la estela del controlador JogCon creado por Namco (véase *PlanetStation* número 2) para *Ridge Racer Type 4*, aunque carece de la característica más innovadora del JogCon: la realimentación de fuerza.

Pero a falta de tecnología, buena es la imaginación. El VFP intenta remedar el moderno *force-feedback* con un invento tan viejo como el tirachinas: un sencillo muelle. Gracias a esta pieza, el volante no gira libremente sino que tiende siempre a recuperar la posición centrada. La idea no es nueva; los minivolantes convencionales (véase un comparativo en *Planet* 4) también la usan, aunque con resortes que normalmente rechinan menos que el del VFP.

Para quien ya haya probado el JogCon jugando a *RRT4*, el resultado desmerece bastante: sentir los chirridos de un muelle no es lo mismo que luchar contra un motor que aplica realimentación de fuerza interactiva. Eso sí: mientras que el JogCon sólo funciona de momento con *RRT4*, el VFP puede emplearse con cualquier juego. Sin ser ninguna maravilla, el Vibration For PSX puede resultar interesante para los fanáticos de la conducción.

puntuación



CONSTELACIÓN

Casi 200 títulos llevamos ya recopilados en esta guía de compras que crece mes a mes (para los despistados y recién llegados recordamos que en cada número añadimos los que analizamos y desgranamos en las secciones de *En órbita* y *Libro de ruta* del mes anterior). Este mes recibimos a un imprescindible: *Silent Hill*.

●●●●● Genial ●●●● Potente ●●● Pasable ●● Cutrillo ● Fiasco
C Significa que las voces y/o los textos del juego está traducido al castellano. En el caso de los títulos que no van acompañados de este símbolo, tan sólo están en castellano los textos de la caja y el manual. **R** *PlanetStation* recomienda los juegos que llevan esta letra.

Nota de Redacción: Esta guía no es un listado exhaustivo de todos los juegos PSX que hay en el mercado. De momento hemos incluido los que hemos analizado, los que han aparecido en la sección *Libro de Ruta* y los "clásicos" que citamos en nuestro reportaje *Los mejores juegos de la historia* (*Planet* 7) que están aún disponibles. Completamos la guía con un apartado específico dedicado a la gama Platinum, de cuyos títulos detallamos el precio, el distribuidor y si están traducidos al castellano. Este directorio irá sufriendo modificaciones y será actualizado mes a mes.



360º
7.990 pesetas Carreras
Virgin
●● C
La inundación más aburrida del mundo.

Abe's Exoddus
7.990 ptas. Plataformas
GTI
●●●● C R
El universo más carismático e inteligente del planeta PSX.

Actua Golf
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Simulador de golf con un montón de opciones.

Actua Pool
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Billar para pacientes: sencillo a la vista, complicado manejo.

Actua Soccer 3
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●◖
Simulador de fútbol con mucha información.

Akuji the Heartless
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●●
Buena historia y gran ambientación. Muy vistoso.

Alundra
7.990 ptas. Rol
Sony
C R
RPG para rato: ¡80 horas de juego!

Anna Kournikova's Smash Court Tennis
7.490 pesetas Deportivo
Sony
●●●●
Un tenis callejero muy original y fácil de manejar.

Apocalypse
8.990 ptas. Shoot'em-up
Proein
●●●◖ R
Bruce Willis no para quieto. Trepidante y de fácil manejo.

Asterix
7.990 ptas.
Plataformas/estrategia
Infogrames
●●●● C
Acertada combinación de géneros y personajes emblemáticos.

Asteroids
5.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●
¡Son ellos, los marcianitos de las recreativas!

Atlantis: The lost tales
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Buenísimos gráficos para un título frustrante.

B

Bichos
8.490 ptas. Aventura gráfica
Sony
●●●● C
Los de la película de Disney en un juego entretenido.

Bio Freaks
8.990 ptas. Beat'em-up
GTI
Guerreros extravagantes repartiendo leña a go-gó.

Blast Radius
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Para disparar en el espacio hace falta pensar.

Blasto
6.990 ptas. Acción
Sony
C
Pistola en mano y tupé en la cabeza. Gráficos pobres.

Blaze & Blade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●
Pueden jugar hasta 4, pero tienen que saber inglés.

Bloody Roar 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ C R
Gráficamente soberbio y con el puntazo de la transformación de los personajes.

Blood Lines
7.990 ptas. Acción
Sony
●●◖ C
Juego soso amenizado por comentarios cachondos.

Bomberman World
6.990 ptas. Puzzles
Sony
C
Una leyenda viviente con ganas de bulla.

Breath of Fire 3
7.990 ptas. Rol
Infogrames
R
El tercero de una saga de RPG elaborado.

Buggy
6.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Happiolo y jugable, pero nada especial.

Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo
7.990 ptas. Plataformas
Infogrames
●●●● C
Imprescindible para los peques. Y muy divertido para todos.

Bust a Groove
7.990 ptas. Baile/música
Sony
●●●● C R
Original, divertido y cachondo. Anda, ¡muévete!

Bust a Move 4
6.990 ptas.
Puzzles
Acclaim
●●●◖ R
Sencillo, colorido y adictivo.



C&C: Retaliation
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
●●●●
Horas y horas de batallitas garantizadas.

C3 Racing
7.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Circuitos logrados y coches desperdiciados. Lento.

Civilization II
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●●● R
Ser un Dios te enganchará.

Colony Wars
7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony
Una guerra en el espacio da para muchos tiros.

Colony Wars: Vengeance
8.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C
Aventura espacial muy jugable y variado.

Cool Boarders 3
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●◖ R
Logrado simulador de snowboard con muchas posibilidades.

Crash 3: Warped
8.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●● C R
Un clásico. Gráficos excelentes y diversión a tope.



Dark Stalkers 3
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Soplamocos en 2D fluidos y desternillantes.

Dead in the water
(Importación) Aventura
●●◖
Asesinatos en lancha con un toque de humor.

Dead or Alive
7.990 ptas. Beat'em-up
Sony
Desahógate a manotazo limpio (y a patada, y a puñetazo, y a combo múltiple...).

Devil Dice
6.990 ptas. Puzzles
Sony
●●●
Un buen desafío en 3D con opciones multijugador

Diver's dream
8.490 pesetas Aventura
Konami
●●●◖
En busca del tesoro perdido. Sin prisas, eso sí.

Dodgem Arena
8.995 ptas. Conducción
ITE Media
●●●
Un bicho raro: cacharros futuristas juegan a hockey. ¿Ein?

DRIVER

8.990 ptas. · Conducción · Virgin
●●●●● C R
Una auténtica pasada de juego. Persecuciones brutales por ciudades de verdad.

Doom
6.990 ptas. Shoot'em-up
GTI
Una de las mayores leyendas del mundo de los videojuegos. De tiros.

Dreams to Reality
7.990 ptas. Acción
Virgin
●◖

Duke Nukem: Time to Kill
8.990 ptas. Shoot'em-up
GTI
●●●●
Un cóctel explosivo protagonizado por el macho man de la Play.



Egipto
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Mucha información, pero poca interactividad.

El quinto elemento
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●
Una gran historia y un buen motor 3D mal aprovechados

F

FIFA 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ C R
Simulador de fútbol de gama alta. Muy buen control.

Fisherman's Bait
(Importación) Aventura
●●●
Incursión al estilo arcade en el mundo de la pesca.

Formula 1 97
8.990 ptas. Conducción
Sony
C R
El mejor simulador de Fórmula 1 bajo el sol.

Formula 1 98
8.990 ptas. Conducción
Sony
●●●● C
Simulación detallista y muy cuidada. No es fácil.

Future Cop: LAPD 2000
7.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
Los policías del futuro en Los Ángeles son muy agresivos.

G

Gex: Deep Cover Gecko
8.990 ptas. Plataformas
Proein
●●●● C
El lagarto de siempre en muy buena compañía.

FINAL FANTASY VII



3.990 ptas. · Rol · Sony
●●●●● C R
Aunque parezca increíble, aún hay gente que se atreve a pedir razones para comprar este grandioso juego. Si eres uno de ellos, búscalas en las páginas de *Al Habla* de este mes.

Ghost in the Shell
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Combate el terrorismo internacional desde el interior de una cápsula.

Global Domination
6.990 ptas. Estrategia
Sony
●● C
El poder no siempre es atractivo...

Guardian's Crusade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●◖
Rol colorista y simpático muy indicado para principiantes.

H

Hard Edge
7.990 ptas. Aventura de acción
Infogrames
●●●●
Gráficos muy guapos para una aventura agitada y adictiva.

Heart of Darkness
7.990 ptas. Aventura gráfica
Infogrames
●●●● C R
Gráficos espectaculares y un doblaje impecable.

Hugo
7.990 ptas. Aventura
ITE Media
● C
Ideal para poner a prueba tus nervios. Te pondrás histérico.



ISS Pro '98
9.490 ptas. Deportivo
Konami
R
Probablemente, el mejor de fútbol. Enorme Jugabilidad.



Jet Rider 2
6.990 pesetas Aventura
Sony
●●●
Agitadas carreras acuáticas en moto.

K

Kagero: Deception II
7.990 pesetas
Aventura/Puzzles/Estrategia
Virgin
●●●● R
Originalidad y adictividad en estado puro.

Kensei: Sacred Fist
7.990 ptas. Beat'em-up
Konami
●●
No tiene mucho para alabar, pobrecillo. Lo peor es que es lento.

KKND Krossfire
7.990 ptas. Estrategia
Infogrames
●●●◖ R
Batallitas en tiempo real con opción para dos jugadores.

Knockout Kings
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖
Boxeo con licencia oficial y buenos gráficos.

Kula World
7.990 ptas. Puzzles
Sony
Como decía Serrat, "Niño, deja ya de joder con la pelota...".



PLAYSTATION

METAL GEAR SOLID



8.990 ptas. - Aventura de acción - Konami
●●●●● C R
La última obra maestra de la Play. Marcará un antes y un después, porque lo tiene todo y más. Innovación y calidad a tope.

 [redacted]

Legend
8.990 ptas. Rol
Proein
3
Muy sangriento, pero pobretón en gráficos, jugabilidad y ambientación.

Libero Grande
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●●◖ R
Fútbol con un enfoque original: sólo llevas a un jugador del equipo.

Live Wire!
6.990 ptas. Puzzles
Infogrames
●●◖ C
Buen punto de partida con una resolución histerizante.

 [redacted]

Marvel Super Heroes vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Grandes golpes a manos de grandes personajes. Muy jugable.

Medievil
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●●● C R
Una gran obra en todos los sentidos. Hay que verlo.

Megaman Legends
7.990 ptas. Rol
Virgin
●●●● R
Rol del bueno en 3D.

Megaman x4
7.990 ptas. Acción
Virgin
●●●
Efectista (aunque bidimensional) y con buen ritmo.

Michael Owen's WLS 99
7.995 ptas. Deportivo
Proein
●●●●
Fútbol muy realista y gráficos impresionantes. Difícil.

Monaco Grand Prix RS 2
7.995 ptas. Conducción
Ubi Soft
●●● C
Aunque técnicamente es correcto, se queda un poco atrás.

Monkey Hero
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Una buena opción para introducirse en el rol de acción.

Mortal Kombat 4
8.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
Mucha sangre y casquería en una secuela prescindible.

Moto Racer 2
7.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C
Escoge tu burra y… ¡a correr!

Mr. Domino
8.990 ptas. Puzzles
Virgin
Una instructiva (y entretenida) lección de física.

Music
6.990 ptas. Música
Proein
C
Siéntete D.J. por un día. Corta, pega y remezcla.

N [redacted]

NBA Live 99
6.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ C R
El simulador de baloncesto por antonomasia.

Need for Speed IV
8.490 ptas. Conducción
Electronic Arts
●●●● C R
Coches reales y acertada curva de aprendizaje.

NFL Xtreme
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●
Fútbol americano con licencia de la liga oficial.

NHL 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
Hay hielo, patines, sticks, porterías y embestidas: ¿qué es?

NHL Face Off 99
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●●
Hockey sobre hielo adictivo y con buen ritmo.

PLATINUM

Abe's Oddysee
3990 ptas. Plataformas
GTI
C R

Batman y Robin
3.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
C

Colin McRae
3.990 ptas. Conducción
Proein

Command & Conquer
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

Constructor
3.990 ptas. Simulador construcción
Acclaim
C R

Cool Boarders 2
3.990 ptas. Deportivo
Sony

Crash Bandicoot
3.990 ptas. Plataformas
Sony

Crash Bandicoot 2
3.990 ptas. Plataformas
Sony
R

Croc
3.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts

Die Hard Trilogy
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts

Fantastic Four
3.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
C R

Forsaken
3.990 ptas. Shoot'em-up
Acclaim
C

G-Police
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
C

Gran Turismo
3.990 ptas. Conducción
Sony
C R

Grand Theft Auto
4.990 ptas. Conducción
Proein

Hércules
3.990 ptas. Aventura gráfica
Sony

Jurassic Park: El mundo perdido
3.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts

Magic the Gathering
3.990 ptas. Estrategia
Acclaim

Micromachines V3
4.490 ptas. Conducción
Infogrames
C R

Moto Racer
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts

Resident Evil
4.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
R

Road Rash
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C

Soul Blade
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Soviet Strike
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

Space Jam
3.990 ptas. Deportivo
Acclaim

Super Cross 98
3.990 ptas. Carreras
Acclaim

Tekken 2
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

TOCA Touring Cars Championship
4.990 ptas. Conducción
Proein
C

Tomb Raider I
4.990 ptas. Aventura de acción
Proein
R

Tomb Raider II
4.990 ptas. Aventura de acción
Proein
R

Treasures of the deep
3.990 pesetas Aventura
Sony

True Pinball
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

V-Rally
4.990 ptas. Conducción
Infogrames
C

Wipeout 2097
3.990 ptas. Conducción
Sony
R

Worms
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

Ninja
7.990 ptas. Acción
Proein
●●●◖
Una historia interesante con muchos piños de por medio.

 [redacted]

O.D.T.
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●● C
¿Incomprendido o injugable? Extraña combinación de géneros, en todo caso.

 [redacted]

Parappa the Rapper
6.990 ptas. Música
Sony
C R
La música llegó a la Play de la mano de este rompedor y divertido título.

Pequeños guerreros
7.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●◖
Adaptación más bien justita de la película homónima.

Pocket Fighters
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Versión de bolsillo de los luchadores de Street Fighter.

Point Blank
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
R
Quizá sea simplón, pero tiene su gracia y dura mucho.

Pool Hustler
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Simulador de billar más que decente.

Populous: El principio
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
●●●◖ C
Un clásico del PC. Gráficos 3D y profundidad argumental.

Pro 18 World Tour Golf
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●◖ C
Novedosa interfaz y vistosos campos de golf.

Puma Street Soccer
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●◖
La riqueza de movimientos es una de sus escasas virtudes.

R [redacted]

Rally Cross 2
6.990 ptas. Conducción
Sony
●●◖ C
Jugabilidad arcade y editor de circuitos.

Rapid Racer
6.990 pesetas Aventura
Sony
●●●◖
Paseos en lancha por variados escenarios.

Rival Schools
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Peleas trepidantes con estética manga a la salida del cole.

Rogue Trip
7.990 ptas. Acción
GTI
Un viaje turístico desmadrado y sin escrúpulos.

Rollcage
8.490 ptas. Conducción
Sony
●●●●◖ R
Tremendamente anárquico y original. Una gozada.

R-Type Delta
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●
Matamarcianos inmortal que conseguirá 'picarte'.

R-Types
7.990 ptas. Shoot'em-up
Virgin
●●●
Un nuevo reto de los marcianitos de siempre.

Rugrats: Search for reptar
8.990 pesetas Plataformas
Proein
●●●C
Más que correcta adaptación de la serie de TV.

Running Wild
6.990 ptas. Carreras
Sony
●●●
Sencillote, pero divertido (sobre todo la opción multijugador).

S [redacted]

San Francisco Rush
7.990 ptas. Conducción
GTI
●●●◖
Coches voladores (o casi) en un tipo arcade muy divertido.

Scars
8.990 ptas. Conducción
Ubi Soft
C
Bugas cachondos para hasta cuatro jugadores a pantalla partida.

Sensible Soccer
7.990 ptas. Deportivo
GTI
●●◖
Muchas posibilidades futbolísticas, con editor de competiciones y jugadores.

Sentinel Returns
7.990 ptas. Puzzles
Sony
Del Spectrum a la Play con un acierto razonable.

Shadow Gunner
9.995 ptas. Shoot'em-up
Ubi Soft
●●● C
Uno de robots y tiros en plan arcade.

Shangai True Valor
6.990 ptas. Puzzles
Sony
●●◖
Adaptación de un juego oriental milenario.

Silent Hill
8.490 pesetas Aventura
Konami
●●●●◖ C R
La palabra clave es "miedo". Hay que vivirlo.

Spyro the Dragon
7.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
Fluidez, perfección gráfica y libertad de movimientos. Una joya.

Sports Car GT
7.490 pesetas Carreras
Electronic Arts
●●
La lentitud en un juego de carreras es imperdonable.

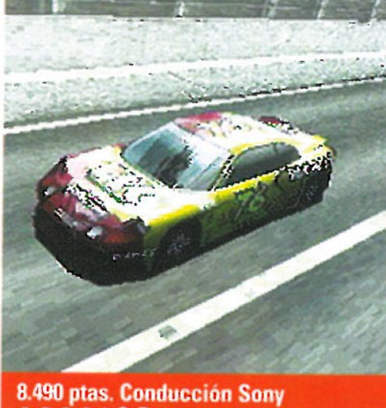
Street Fighter Alpha 3
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●● R
El mejor de lucha en dos dimensiones para la gris.

Street Fighter Collection 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Los amantes de la saga lo disfrutarán. Los otros no tanto.

Suikoden
8.990 ptas. Rol
Konami
R
Rol a mogollón: puedes llevar a un montón de peña.



RIDGE RACER TYPE 4



8.490 ptas. Conducción Sony
●●●●◖ C R
Diversión arcade 100%. Y Reiko es un encanto.

LIBRO DE RUTA

Super Puzzle Fighter II Turbo
5.990 ptas. Puzzles
Virgin
R
Los 'luchadores callejeros' atacan de nuevo, esta vez con puzzles.



T'ai Fu
8.990 ptas. Acción
Proein
●●●◖
Tigre guerrero con toques plataformeros.

Tank Racer
7.990 ptas. Carreras
Virgin
●●●◖
La oportunidad de dirigir un tanque no se presenta cada día.

Tekken 3
8.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R
Los mejores 'mandaos' de la PlayStation. Imprescindible.

Tetris Plus
8.490 ptas. Puzzles
Virgin
R
En lugar de contar ovejas, contarásloques de colores.

Tenchu
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●●● R
Planteamiento original y adictivo. Muy sangriento.

The Granstream Saga
6.990 ptas. Rol
Sony
●●●◖
Rol con estética manga y buen aspecto.

Tiger Woods 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●● C
Golf accesible y bien resuelto desde el punto de vista gráfico.

Time Crisis
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
R
Si tienes pistola, ¡amortízala! Corto, pero bueno.

TOCA 2 Touring Cars
8.990 ptas. Conducción
Proein
●●●● C R
Realismo bien envuelto y con numerosas opciones.

Tomb Raider III
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●● C
¿Quién se resiste a irse de excursión con Lara una vez más?

Twisted Metal 2 World Tour
6.990 ptas. Acción
Sony
R
La agresividad al volante elevada a la máxima expresión

UEFA Champions League
7.990 ptas. Deportivo
Proein
●●●◖
Es fútbol, es una liga, y son los campeones. Está claro, ¿no?

Unholy War
8.990 ptas. Estrategia
Proein
C
De santos no tienen ni un pelo. ¡Son muy brutos!



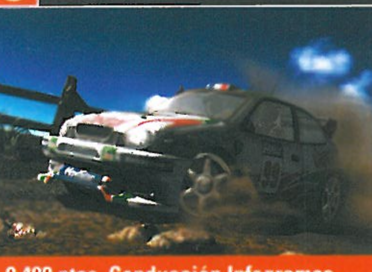
V2000
8.990 ptas. Shoot'em-up
Ubi Soft
●● C
Buenas ideas estropeadas por una fallida puesta en escena.

Victory Boxing 2
8.990 ptas. Deportivo
Virgin
Expláyate en el ring con este simulador de boxeo.

Virus: It is aware!
7.990 pesetas Aventura
Virgin
●◖C
Pelearse con tal nivel de dificultad no vale la pena.

Viva Football
6.990 ptas. Deportivo
Virgin
●●●◖ C
La historia del deporte rey relatada con todo lujo de detalles.

V-RALLY 2



8.490 ptas. Conducción Infogrames
●●●●◖ R
Una jugabilidad fuera de serie y un editor de circuitos soberbio.



Warcraft 2
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
C
Pon a prueba tus dotes de estrate

Warhammer: Dark Omen
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
El pionero de la estrategia 3D en tiempo real.

Warzone 2100
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●● C
Un juego valiente e innovador, con buena IA.

WCW/NWO Thunder
8.990 ptas. Beat'em-up
Proein
●●●
Gran variedad de competiciones de lucha libre.

Wild Arms
6.990 ptas. Rol
Sony
●●●● C R
Rol con mucho combate y pocos gráficos.

Wing Over 2
6.990 ptas. Simulador vuelo
Sony
●●◖
Simulador de aviación sencillo de manejar (algo inaudito).

Wreckin' Crew
8.990 ptas. Conducción
Proein
C
Personajes excéntricos al volante. Divertido.

WWF: Warzone
8.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
Luchadores sudados, peludos y grasientos. Encantadores.



X-Games Pro Boarder
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●● C
Snowboard potente, aunque algo complicado.

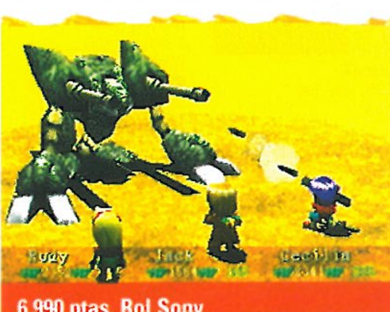
X-Men vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Gran jugabilidad con pocos alicientes. En 2D.



Yo-yo's Puzzle Park
7.990 ptas. Puzzles
Virgin

Simpáticos cabezones muy recomendable para dos jugadores.





6.990 ptas. Rol Sony
●●●● C R
Rol con mucho combate y pocos gráficos.



EL ASOMBROSO EXPEDIENTE Z (Z-FILES)

Con Blue Buster Bunny y Omega Machinne Kong...

¿Que por qué quiero dejar de ser un videojuego?

¡Píxels! Todo el mundo sabe cuánto sufrimos nosotros los Cyber

En el mundo real nadie te manda

Nadie controla tu destino...

Nadie dirige tus movimientos

No hay que machacar todo el tiempo por unos cochinos puntos que en realidad no valen nada...

Blue Buster Bunny, tu barra de energía está más corta que el pito de un virus

Más que suficiente para hacerte tragar todos tus polígonos uno a uno, Omega

En el mundo real no hay tanta violencia...

La gente no se despedaza, bombardea y dispara así sin sentido

¿NO?

Personajes, dibujo y guión creados por Abraham López Guerrero

ART AGAINST THE WAR. STOP RACISME

¡A LA VENTA EL 21 DE SEPTIEMBRE!

EN EL PRÓXIMO NÚMERO:

> El único juego capaz de desbancar a *MGS* llega a nuestra sección *Libro de Ruta*: recorre *Syphon Filter* con nosotros y juzga por ti mismo.

> Si has pasado miedo jugando a *Silent Hill*, admítelo. Y luego agárrate fuerte a la guía de este gran título que publicaremos en el próximo número. No temas; estamos contigo.

> Víctima de los accidentados lanzamientos del sector, *Croc 2* se ha pasado el verano entre bambalinas y no verá la luz hasta septiembre. Allí estaremos para verlo... ¡y pasarlo!

>Aprovechando su lanzamiento en la gama Platinum, rescatamos la guía de *Medievil* que publicamos en el número 2 de *PlanetStation* y que tantos nos habéis pedido cuando ya estaba agotado.

>No te pierdas nada de esto... ni de todo lo demás: lanzamientos, análisis, trucos, *previews*, códigos y un montón de cosas más.

¡RESERVA YA TU *PLANETSTATION*!

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.





PRO CARRY CASE

¡No te prives
en vacaciones!
Maletin de transporte
para tu Play, juegos y
accesorios favoritos.



PRO SHOCK ARCADE.
¡ EFECTO VIBRACIÓN. !



PISTOLA SCORPION
LIDER EN EL MERCADO.
Ahora VIBRA SIN PILAS



CYBER SHOCK:
Dos potentes motores.



PlayStation Magazine







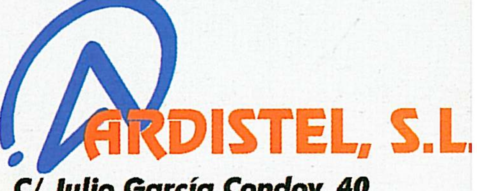
AVENGER PRO:
Pistola con pedal y
retroceso.

Nuestros accesorios
están clasificados
¡¡¡ DE BUENOS A
EXCELENTES !!!



MEMORIAS DE
1, 2 y 4 Mb.
sin compresion de datos

A LA VENTA EN TOYS "R" US
GRANDES ALMACENES Y
TIENDAS ESPECIALIZADAS.



C/ Julio García Condoy, 40
50015 – ZARAGOZA
Tel: 976 73 49 44
Fax: 976 74 25 33
E-mail: ardistel@ctv.es
Página web: ardistel.com

EL MEJOR VOLANTE PARA TU PLAY TODOS LO DICEN:







FANATEC SPEEDSTER



El volante de los coches no es de plástico. ¿Y el de tu Play?

- ✔ eje y carcasa metálicos.
- ✔ palanca de cambio de aluminio.
- ✔ volante recubierto de caucho.
- ✔ mayor resistencia al giro, te permite más realismo.
- ✔ pedales antideslizantes.
- ✔ modos digital y analógico.
- ✔ 8 botones disponibles, 4 botones de dirección.
- ✔ fácil montaje, con ventosas y/o abrazaderas.



C/ Julio García Condoy, 40
50015 – ZARAGOZA
Tel: 976 73 49 44
Fax: 976 74 25 33
E-mail: ardistel@ctv.es
Página web: ardistel.com

A LA VENTA EN TOYS "R" US GRANDES ALMACENES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS.